Wii

LA RIVISTA UFFICIALE

Nintendo®

Wii | NINTENDO DS | GAME BOY | GAMECUBE | NINTENDO 64 | SNES | NES

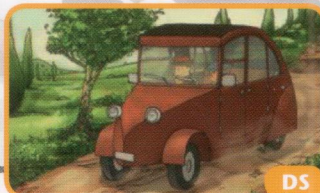
N°85 • DICEMBRE 2008 • €5,50
www.gamesradar.it

ANTEPRIME:
Guitar Hero World Tour [Wii]
Pro Evolution Soccer 2009 [Wii]
Shaun White Snowboarding [Wii]
Kirby Super Star Ultra [DS]

Wii MUSIC

RECENSIONE!
Siete pronti a improvvisarvi musicisti?

RECENSIONI:
Rayman Raving Rabbids TV Party [Wii]
Castlevania: Order of Ecclesia [DS]
Sonic Chronicles [DS]

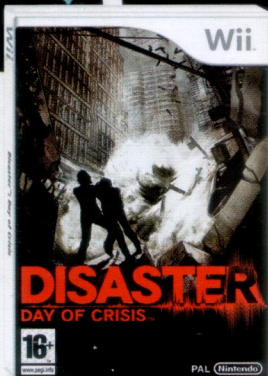
DISASTER: DAY OF CRISIS
Siete pronti ad affrontare la potenza della natura?

PROFESSOR LAYTON
Una splendida avventura enigmistica: solo su DS.

TOKYO GAME SHOW
Tutte i giochi e le novità presentati per Wii e DS.

NINTENDO LA RIVISTA UFFICIALE N°85/2008 - MENS. € 5,50

"MUSIC IS MY RADAR" (BLUR)

TARIFFA R.O.C. - POSTE ITALIANE SPA - SPED. IN A.P. D.L. 353/2003 (CONV. IN L. 27/02/2004 N.46) ART. 1, COMMA 1, DCB MILANO
IN CASO DI MANCATO RECAPITO INVIARE AL CMP DI ROSERIO PER LA RESTITUZIONE AL MITTENTE

16+
www.pegi.info
URAGANO
Nintendo
TSUNAMI
TERREMOTO
ERUZIONE VULCANICA
CHE GIORNATA D'INFERNO!
Wii
DISASTER
DAY OF CRISIS
16+
PAL Nintendo
DISASTER
DAY OF CRISIS™
Raymond Bryce, istruttore del corpo dei Marines e specialista in missioni di soccorso è il tuo uomo. Sarai richiamato in azione quando un gruppo terroristico minaccia la nazione con una serie di devastanti catastrofi naturali. Lanciati dentro un uragano, fatti strada attraverso gli edifici crollati per salvare i superstiti. Di corsa, in macchina per superare tsunami devastanti. Usa i sistemi di controllo Wii per sfuggire all'esplosione di un vulcano. 23 livelli di paura per aumentare la potenza delle tue armi e le tue abilità. Per salvare il mondo dal disastro nucleare.
© 2008 NINTENDO. TM, ® AND THE Wii LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.
www.nintendo.it
Wii

12+
www.pegi.info
ATLUS
WWW.ATLUS.COM
TRAUMA CENTER
NEW BLOOD
Wii
TRAUMA CENTER
NEW BLOOD
12+
ATLUS
PAL
Nintendo
DOTTORI. DIAGNOSI. DESTINI.
Entrare in sala operatoria richiede nervi saldi e mano ferma. Immergiti nell'atmosfera dell'ospedale di Trauma Center, dove le tue capacità con il Wii Remote determineranno il destino dei tuoi pazienti. Una nuova terribile malattia chiamata Stigma viene scoperta, il dottor Markus Vaughn e Valerie Blaylock si troveranno al centro di una cospirazione dalle conseguenze letali. Richiedi l'aiuto di un amico per affrontare le operazioni più difficili, insieme potrete salvare molte più vite. Sarà una lotta contro il tempo.
© 2005 - 2008 ATLUS. PUBLISHED BY NINTENDO. TRAUMA CENTER IS A TRADEMARK OF ATLUS USA. TM, ® AND THE Wii LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.
www.nintendo.it
Wii
Nintendo

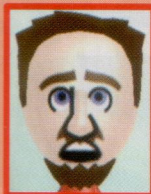
Dicembre 2008

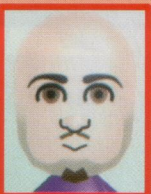
Anche questo mese è stata lotta dura per la copertina: da una parte avevamo lo splendido *Professor Layton e il Paese dei Misteri* per DS, dall'altra l'innovativo giocattolo sonoro di Nintendo per Wii (anche *Castlevania: Order of Ecclesia* avrebbe avuto la sua da dire...). Alla fine ha prevalso la creatività e l'innovazione di *Wii Music*: un gioco musicale così non si era mai visto!

Ugo Laviano
Castlevania: Order of Ecclesia lo ha impegnato talmente tanto che non ha giocato ad altro questo mese, a parte qualche jam session a *Wii Music*, ovviamente.

Mattia Ravanelli
Tra l'azione di *Disaster: Day of Crisis*, la relativa quiete di *Animal Crossing* e le avventure ruolistiche del porcospino blu. Mattia non è stato fermo un secondo.

Anna Zito
Altro mese di super lavoro per la nostra grafica che si è ritrovata a impaginare uno speciale sul Tokyo Game Show con una valanga di immagini e altrettanti giochi.

Roberto Magistretti
Il buon Magiustra è semplicemente impazzito per *Wii Music* come dimostrato dall'entusiasmo con cui ha realizzato la Cover Story di questo mese. Evviva la banda!

Davide Massara
Il tipo timido della redazione è talmente legato ai suoi scavi archeoludici che quando è giunto *Mega Man 9* per WiiWare gli è esplosa la testa per il paradosso temporale che rappresenta.

Elisa Leanza
A proposito di teste esplose: Elisa si è talmente persa tra i vicoli di S. Mystère e i suoi enigmi che risponde per indovinelli alle domande più semplici tipo: "Vuoi un caffè?" o "Serve un dottore?".

Gianluca Minari
Un mese da protagonista per il nostro nippoinviato. Non solo ha partecipato alla conferenza Nintendo ma si è anche spupazzato tutto il Tokyo Game Show: invidia massima in redazione!

Francesco Fiorillo
Il demenziale Fiorillo ha avuto il suo bel da fare, ma il gioco che l'ha conquistato di più è sicuramente *Rayman Raving Rabbids TV Party*: sarà perché è svitato come i conigli di Ubisoft?

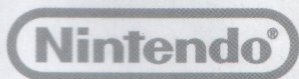
I VOLTI DI NINTENDO

Se c'è una cosa che abbiamo imparato a capire di Nintendo in questi ultimi anni è il suo essere imprevedibile, il suo avere tanti volti diversi che si rivolgono ad un pubblico altrettanto variegato.

Gli appassionati di vecchia data, che attendevano dall'E3 losangelino di luglio notizie e annunci bomba, si sono ritrovati davanti a una conferenza studiata principalmente per la stampa generalista americana e per quel nuovo pubblico che ha abbracciato senza riserve l'innovazione e la semplicità del DS prima e del Wii poi. Non a caso, in quell'occasione i protagonisti sul palco sono stati titoli come *Wii Music*, *Wii Sports Resort* e *Animal Crossing: Let's Go to the City*, tutti giochi che possono essere approcciati da chiunque, a prescindere dall'età e dall'esperienza, ma che non sempre risuonano con altrettanta forza nel cuore di chi è cresciuto a pane e videogiochi.

Trascorrono un paio di mesi, in cui i suddetti appassionati hanno passato il tempo a strapparsi le vesti gridando all'abbandono, ed ecco che Nintendo e il suo presidente Satoru Iwata tornano ai microfoni per la conferenza autunnale giapponese che anticipa di una settimana il Tokyo Game Show. E qui gli annunci diretti ai giocatori di lungo corso non sono proprio mancati, anzi, sono stati talmente tanti che abbiamo fatto fatica a contenerli tutti in questo numero. Si parte con il Nintendo DSi, la nuova versione della fortunata console portatile a due schermi, che presenta ben due fotocamere e uno slot per schede SD che permette di salvare le fotografie scattate o la propria collezione musicale. Non solo, il DSi arriverà con un browser integrato e potrà collegarsi al nuovo canale DsiWare da cui scaricare nuovi giochi sviluppati ad hoc. Quando uscirà? In Giappone è nei negozi dal 1 novembre, l'occidente dovrebbe vederlo arrivare in primavera. Ma a parte l'annuncio del DSi, sono stati i giochi i veri protagonisti tanto della conferenza Nintendo quanto del Tokyo Game Show: *Punch-Out!!*, *Sin & Punishment 2*, *Mario & Luigi Superstar Saga 3*, *Made in Wario: Made in Ore*, *Another Code: R*, *Cosmic Walker*, *Ninokuni The Another World* e *Monster Hunter 3* sono solo alcuni dei titoli che troverete nelle prossime pagine e su cui, contateci, torneremo a parlare anche in futuro. Ma senza spingerci troppo in là, i tanti volti di Nintendo ci sorridono già adesso, nel presente: per ogni *Wii Music*, che rivoluziona con semplciità il concetto stesso di gioco musicale, c'è un *Castlevania: Order of Ecclesia* o un *Disaster: Day of Crisis*, due titoli mirati a fare la gioia dei fedelissimi. Qualsiasi siano i vostri gusti, le vostre preferenze, la vostra storia, l'augurio è sempre quello: buon divertimento!

Ugo Laviano

LA RIVISTA UFFICIALE

nru@sprea.it - www.gamesradar.it

Anno VI N° 85 DICEMBRE 2008

Direttore Editoriale: Stefano Spagnolo
Art Director: Silvia Taietti

Responsabile di Redazione:
Ugo Laviano, ugolaviano@sprea.it
Impaginazione: L'Isolagrafica s.n.c. - Milano
Segreteria di Redazione:
Marina Albertarelli, Dario Ronzoni, darioronzoni@sprea.it
Hanno collaborato:
Roberto Magistretti, Mattia Ravanelli, Davide Massara, Francesco Fiorillo, Elisa Leanza, Gian Marco Zanna, Marco Salvaneschi
Corrispondente dal Giappone:
Gianluca Minari

Sprea Editori S.p.A.
Socio Unico Medi & Son S.r.l.
Via Torino 51 - 20063 Cernusco S/N
Tel (+39) 02.92.432.1
Fax (+39) 02.92.62.63.147
editori@sprea.it - www.sprea.it

CDA
Luca Sprea (Presidente)
Stefano Spagnolo (Vice Presidente)
Paolo Piscopo
Massimo Camerata
Mario Sprea

ABBONAMENTI
Si risponde solo alla mail abbonamenti.nintendo@sprea.it
o al fax 02 700537672 - www.sprea.it/abbonamenti

ARRETRATI
Disponibili entro un anno dalla pubblicazione
Si risponde solo alla mail abbonamenti.nintendo@sprea.it
o al fax 02 700537672

STAMPA
Grafiche Mazzucchelli S.p.A.
Seriate (BG)

CARTA
Valpaco Paper Supply Chain Optimizer

DISTRIBUZIONE
M-Dis Distribuzione Media S.p.A.,
Milano

NINTENDO LA RIVISTA UFFICIALE
Pubblicazione mensile registrata al Tribunale di Milano il 17/4/2002 con il n. 238. Tariffa R.O.C. Poste Italiane Spa - Spedizione in abbonamento Postale -D.L. 353/2003 (conv. In L. 27/02/2004 n. 46) art. 1, comma 1, DCB Milano
Una copia euro 5,50

Direttore Responsabile:
Luca Sprea

SOMMARIO

SPECIALE

TOKYO GAME SHOW 2008 24

Tutte le novità presentate alla fiera giapponese per Nintendo DS e Wii, viste, giocate e raccontate dal nostro inviato speciale!

ANTEPRIMA

KIRBY SUPER STAR ULTRA 38

Il più rotondo (e rosa) tra gli eroi sta per tornare su DS con il remake di una delle sue avventure più divertenti: ecco le nostre prime impressioni.

RECENSIONE

DISASTER: DAY OF CRISIS 48

Il "disastroso" gioco di Monolith si è finalmente scatenato su Wii: siete pronti ad affrontare le sue emozonanti intemperie?

RECENSIONE

P. LAYTON E IL PAESE DEI MISTERI 50

La splendida avventura grafica di Level 5 a base di cervelottici enigmi è giunta anche qui: materia grigia inizia a tremare!

RECENSIONE

CASTLEVANIA: ORDER OF ECCLESIA 52

La magica formula alchemica di Konami colpisce ancora: *Castlevania* è risorto su DS più bello, affascinante e impegnativo che mai.

RECENSIONE

RAYMAN RAVING RABBIDS TV PARTY 54

Gli irriverenti conigli di Ubisoft sono tornati su Wii a farci sbellicare con una nuova spassosa collezione di minigiochi demenziali.

LA RIVISTA UFFICIALE

Nintendo®

ANNO 7 NUMERO 85

DICEMBRE 2008

SPECIALE

PRO EVOLUTION SOCCER 2009 34

Abbiamo giocato in anteprima *PES 09* per Wii e scambiato quattro chiacchiere con il suo creatore Akiyoshi "Greyhound" Chosogabe.

CANALE NOTIZIE

Nintendo DSi 10
Punch Out!! 12
Mario & Luigi Superstar Saga 3 12
Another Code: R Gateway of M. 12
Made in Wario: Made in Ore 13
Sin & Punishment 2 13
Spawn Smasher 14
Takt of Magic 14
Cursed Mountain 15
Notizie dagli Stati Uniti 20
Warp Pipe 22
I più attesi 24

COVER STORY

Wii Music 06

SPECIALI

Tokyo Game Show 2008 24
Animal Crossing: Let's go... 32
PES 2009 34
La Prova del 10 36

RUBRICHE

Lost in Translation 21
Touch! Generation 76
I Migliori 78
Virtual Console 82
Gli Archivi di Shy Guy 86
Star Road 88
Bacheca Messaggi 90
Pokémon World 92
Abbonamenti 94
Nel prossimo numero 95
Nintendo Fai da Te 96

ANTEPRIME

Wii

Guitar Hero World Tour 41
Shaun White Snowboarding: Road Trip 40

NINTENDO DS

Kirby Super Star Ultra 38
Mystery Case Files: MillionHeir 44
N+ 43
Time Hollow 45

RECENSIONI

Wii

Disaster: Day Of Crisis 48
Brothers in Arms: Double Time 58
Guinness World of Records 69
Helix 74
Mega Man 9 72
Midnight Bowling 74
MySims Kingdom 61
Poutpourri 73
Rayman Raving Rabbids Tv Party 54
Strong Bad Episodio 2 73
TNA Impact 70

NINTENDO DS

AMF Bowling Pin Busters 71
B Team: Metal Cartoon Squad 71
Castlevania: Order of Ecclesia 52
Dementium: the Ward 64
Dinosaur King 66
Ducati Moto 70
Giulia Passione Top Model 76
Lock's Quest 65
Lola & Virginia 77
Il Mio Coach: Arricchisco il mio Inglese 76
Mahjongg DS 77
Mega Man Star Force 2 59
MySims Kingdom 60
Naruto Ninja Council 2 63
Pictoimage 77
Professor Layton e il Paese dei Misteri 50
Sonic Chronicles: la Frattelanza Oscura 56
Zubo 68

Wii MUSIC 06

Andiamo a scoprire un giocattolo musicale innovativo, divertentissimo e parecchio sorprendente. La Cover Story di questo numero di NRU vi aiuterà a capire se *Wii Music* è il gioco giusto per voi e i vostri amici!

GIOCO DEL MESE Nintendo LA RIVISTA UFFICIALE

SVILUPPATORE: Nintendo
EDITORE: Nintendo

16:9 4+ 1-4 Nintendo Wi-Fi Connection

Wii Music

La rivoluzione dei giochi musicali inizia da qui.

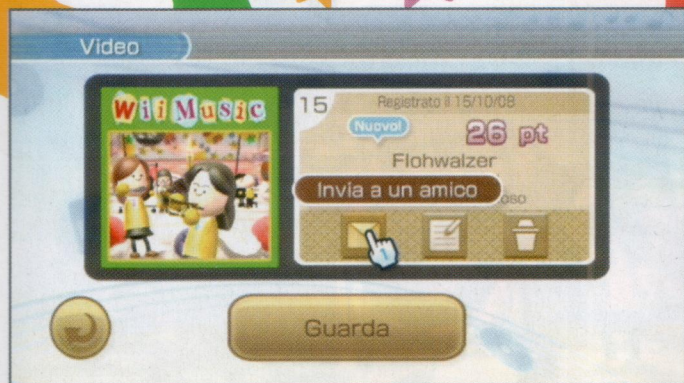
A cura di: Roberto Magistretti

Attenzione, questo non è un gioco musicale come tutti gli altri: *Wii Music* non assomiglia nemmeno un po' a *Guitar Hero* o a *Rock Band*. Non assomiglia a nessun rhythm game, a dirla tutta, proprio per una precisa scelta di fondo. Titoli come *Guitar Hero* premiano l'abilità del giocatore, la coordinazione oculo/motoria e la capacità di memorizzare dei "pattern" ben precisi da replicare poi premendo alcuni pulsanti su un controller (che sia sagomato come una chitarra o come una batteria, poco conta). In *Wii Music*, invece, ai giocatori vengono riconosciuti altri meriti, meriti che tra l'altro non sono valutati secondo un tradizionale sistema di punteggio. Ma quali sono questi meriti? Semplice: il buon gusto nella scelta degli strumenti giusti per arrangiare (o "vestire") un determinato brano, la capacità di improvvisare appoggiandosi a una melodia (sebbene entro dei limiti piuttosto definiti), il senso del ritmo e, soprattutto, la fantasia. Kazumi Totaka (il K.K. di *Animal Crossing*), che è il Director di questo progetto, ha definito *Wii Music* "creta musicale". Facile capire il perché: le mani di un aspirante musicista particolarmente abile e curioso possono trasformare uno qualsiasi dei 50 brani inclusi nella scaletta in maniera semplicemente incredibile. Provate a canticchiare il classico tema di *Super Mario Bros.* Fatto? Ecco, adesso iniziate a lavorare con la fantasia e a immaginarlo in versione spettrale, molto rallentato, con un profondissimo Gong a fare da base ritmica e con due violini a indicare la melodia principale. Tanto per gradire, poi, spruzzate sul tutto una cascatella di note di pianoforte e qualche accenno di tromba. Ecco, *Wii Music* vi permette di fare cose del genere, ma per riuscirci bisogna veramente essere bravi. Altro che agitare i controller nell'aria come se non ci fosse un domani! Servono metodo, pazienza e un minimo di conoscenze musicali (ma proprio un minimo, sia chiaro). E sarà compito di Sebastian Domisol, un improbabile maestro di musica, far entrare questo "minimo" nelle zucche dei giocatori più sordi e meno preparati sotto il profilo ritmico, armonico, sinfonico e chi più ne ha, più ne metta.

Gli scenari nei quali si può suonare non sono moltissimi, ma sono tutti molto d'atmosfera. La Malga Alpina è tra i nostri preferiti!

SEBASTIAN DOMISOL, MAESTRO DI MUSICA

Sebastian Domisol, un incrocio tra un Mii e un Muppet boemo, non è

IN ITALIA:
USCITA: Disponibile
NOTE: Tutti i testi su schermo sono in italiano.

Dopo aver concluso un brano, aver disegnato la copertina e essersi assegnati un voto, è possibile spedirlo agli amici tramite Wi-Fi Connection.

PRENDIMI PER MANO

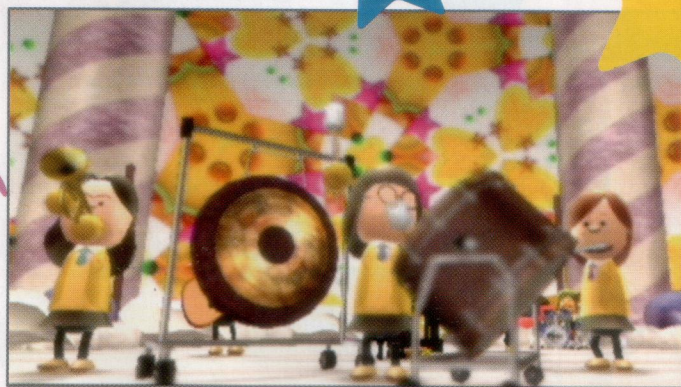
Non è facile iniziare a suonare un brano, soprattutto se non lo si conosce bene, e così a qualcuno tornerà utile una funzione "nascosta" di *Wii Music*. Premendo il tasto -, infatti, si può visualizzare una finestrella che indica chiaramente quando muovere i controller per risuonare la melodia originale! Dopo averla imparata conviene chiudere la finestrella e mettersi a sperimentare in totale libertà variazioni e assoli!

un maestro di musica rigido, marziale e inflessibile. È un appassionato di musica con un debole per l'improvvisazione e gli arrangiamenti, che sono i suoi punti di forza. Non appena si avvia *Wii Music* proprio lui ad accoglierci, a prenderci per mano e ad accompagnarci in una sorta di visita guidata nel mondo delle sette note. Le prime "lezioni", che come impone la tradizione sono una sorta di tutorial mascherato, sono tutte incentrare sugli arrangiamenti, ovvero sulla possibilità di colorare un brano in tanti, tantissimi modi diversi. L'arrangiamento, come abbiamo visto, è il lavoro di fantasia che abbiamo fatto per trasformare il tema di *Super Mario Bros.* in un pezzo carico di mistero. Sebastian Domisol, un passo alla volta, ci insegna a trasformare l'"Inno alla Gioia" in un pezzo reggae, a regalare vivacità pop al tema di *F-Zero* o a trasformare "The Entertainer" (il brano principale del film "La Stangata") in una cavalcata rock. In realtà, come accennato, l'unico limite alle possibilità di arrangiamento è legato alla vostra fantasia e alla varietà degli strumenti che quelli di Nintendo hanno infilato a forza in *Wii Music*. Ma con sessanta strumenti diversi, che partono dalle chitarre e arrivano alle batterie, passando per trombe, tastiere, conga e violini, c'è solo l'imbarazzo della scelta. Imparare a suonare sessanta strumenti, ne converrete, può sembrare una sorta di missione impossibile. Niente di più sbagliato: Sebastian Domisol ha pensato bene di dividere chitarre, fiati e percussioni in famiglie e, soprattutto, di trasformarli in strumenti a percussione. Un'idea assolutamente brillante, che di fatto permette di suonare un violino anche a chi non ne ha mai visto uno da vicino. L'idea che qualcuno si è fatto di *Wii Music*, ovvero quella che basti muovere i controller nell'aria per suonare, non è poi tanto lontana dalla realtà. Il fatto è che per suonare bene un basso elettrico (tanto per fare un esempio) bisogna imparare a muovere il telecomando Wii con un certo ritmo e a lavorare sulle note e sugli accordi. In *Wii Music* non si ha la possibilità di scegliere in maniera conscia quali note e quali accordi suonare (si può decidere solo il "quando" suonarli), ma si può comunque intervenire sulla loro qualità. Con il termine "qualità" si intendono fattori come la durata, il volume e l'intonazione, che è legata alla tecnica del bending, ovvero all'effetto di glissando che mira ad alterare una nota fino a trasformarla in una più alta o più bassa. Per modificare la qualità delle note e degli accordi entrano in gioco le funzioni di rilevazione di movimento dei controller (più violentemente si agitano il telecomando Wii e il Nunchuk, più forte suoneranno le maracas) e alcune combinazioni di pulsanti (per ottenere un tremolo suonando una tromba bisogna affondare il pollice sul pulsante "B", per esempio). Fortunatamente, come accennato, tutti gli strumenti sono divisi in poche famiglie e, quindi, alla fine basta imparare ad utilizzare solo cinque sistemi di controllo "diversi ma simili". Volendo, comunque, almeno inizialmente ci si può concentrare anche solo sulle tecniche di base, cioè a muovere i controller e a premere i tasti a tempo (per dare un tocco personale a "Twinkle, Twinkle Little Star", basta e avanza!). Insomma, le varie posture che bisogna assumere quando si suonano strumenti come il sassofono (il telecomando Wii deve essere sistemato vicino alla bocca, con le dita della mano dominante sui pulsanti "1" e "2") o il violino (un controller al livello del petto e l'altro vicino alla spalla), servono solo a "camuffare" la vera natura degli strumenti di *Wii Music*, che come abbiamo detto sono stati trasformati in giocattoli a percussione alla portata di tutti.

MUSICA, MAESTRO!

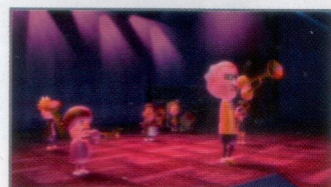
Tutta questa lunga introduzione era assolutamente ne-

Ugo con due maracas, impegnato a far serata con i Domisol. Qui è possibile sperimentare in tutta tranquillità, facendosi accompagnare dal gruppo.

La band redazionale al gran completo: il Magiustra alla voce, Mattia alla chitarra elettrica, Ugo alla batteria e il Massara al sax.

Lucy alla tromba, Piperita Patty al flauto traverso e Marcie al Gong: questa sì che è una band allegra.

"LE MANI DI UN ASPIRANTE MUSICISTA ABILE E CURIOSO POSSONO TRASFORMARE UNO QUALSIASI DEI 50 BRANI INCLUSI IN MANIERA INCREDIBILE"

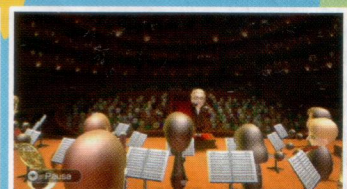
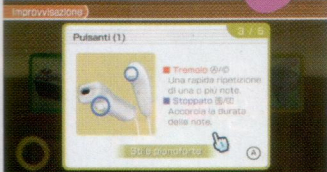
cessaria per presentare le basi di *Wii Music*, basi che vengono assimilate in fretta e senza grosse difficoltà. Il divertimento, naturalmente, inizia quando finalmente ci si mette a suonare. Solo a questo punto si intuisce la vera natura di *Wii Music*, che a conti fatti non è altro che un piccolo/gigantesco sequencer MIDI declinato secondo i canoni Wii.

Ogni brano vanta un massimo di sei linee musicali differenti, sempre diverse a seconda dell'arrangiamento di partenza dal quale si vuole cominciare a lavorare. Ritorniamo per un attimo con la fantasia al tema principale di *Super Mario* e immaginiamo di selezionare uno degli arrangiamenti di base da cui è possibile partire. La band del maestro Domisol, di base, si occupa di suonare i vari strumenti limitandosi a eseguire il tema principale. Nel caso del tema di *Super Mario*, eccoli quindi alla prese con basso, batteria, chitarra acustica, marimba, violino e maracas. A questo punto entriamo in ballo noi: selezioniamo una delle varie parti che vogliamo personalizzare, come la chitarra acustica a cui sono affidati gli accordi, e iniziamo a suonare accompagnandoci al gruppo. Se ci si limita a muovere il telecomando Wii a tempo, all'inizio di ogni battuta, risuoneremo il brano in maniera molto fedele alla versione originale. Se invece a metà della battuta (scandita, oltre che da alcune indicazioni su schermo, anche da un click esploso dall'altoparlante del telecomando Wii che fa da metronomo) muoveremo il controller una seconda volta, ecco che aggiungeremo una nota, che come detto potremo anche stoppare nel momento che ci pare più opportuno o modificare per mezzo del bending (che nel caso degli strumenti a corda si ottiene per mezzo della levetta analogica). La nostra linea di chitarra, a questo punto, sarà diversa da quella originale. Simile, ma diversa, oltre che sempre intonata (perché gli sviluppatori di *Wii Music* si sono concentrati sugli studi di armonia e hanno scelto per noi le note "giuste" badando a intonazioni e scale). Se il risultato ci convince, possiamo passare a un altro strato del brano musicale: chiediamo al Domisol che suonava le maracas di farsi da parte, selezioniamo un altro strumento ritmico come il tamburo da parata e torniamo a suonare il tema di Super Mario, che a questo punto vanta già la nostra linea personalizzata di chitarra. Questa volta decidiamo di suonare il tamburello solo in alcuni passaggi del brano, così da dare enfasi a un jingle o a una nota in particolare. Dopo di che si può passare al basso e ai fiati, fino ad ottenere una sorta di gigantesco panino musicale a sei strati condito con il nostro gusto, con le nostre idee e con i nostri ingredienti (o strumenti che dir si voglia) preferiti. Moltiplicate il tutto per cinquanta brani, tutti eseguibili partendo da una quindicina di arrangiamenti diversi, e poi sommate le possibilità di scelta legate ai sessanta strumenti messi a disposizione. Il risultato finale è un campionario di stili, di ritmi, di sonorità assolutamente enorme, che i più abili sapranno utilizzare per trasformare l'ouverture della "Carmen" in centinaia e centinaia di modi diversi.

TUTTO IL BELLO DI Wii MUSIC

Wii Music può sembrare esile esile, ma in realtà è un baule pieno zeppo di musica, di giochini e di stranezze assortite. Passiamo in rassegna quello che offre questo titolo tanto strano e speciale.

PERFORMANCE: È la modalità principale, a cui si può partecipare da soli o con tre amici. Si scelgono gli strumenti, il ritmo, l'arrangiamento e si inizia a lavorare e a improvvisare fino a quando non si è soddisfatti. A quel punto si può registrare con tanto di video, disegnare la copertina e spedire il tutto agli amici tramite WFC.

LEZIONI: Questa sezione vede come protagonisti assoluti il Maestro Sebastian Domisol e la sua band. Qui si possono imparare le tecniche di base degli strumenti e tutti i segreti della nobile arte dell'arrangiamento.

VIDEO: In questa sezione sono conservati i nostri video musicali e quelli che ci hanno inviato gli amici, tutti raggruppati in buon ordine (se ne possono salvare fino a 100) e messi in bella mostra con le loro copertine.

DIRETTORE D'ORCHESTRA: Questo è uno degli esercizi della sezione Giochi. Vestendo i panni di un direttore d'orchestra bisogna condurre cinque brani usando il telecomando Wii come una bacchetta per dare ritmo e vivacità all'esecuzione dei Mii.

I SEGRETI DEGLI STRUMENTI

Ogni strumento (o, per meglio dire, ogni famiglia di strumenti) vanta delle particolarità specifiche piuttosto "nascoste". Per imparare a conoscerle bisogna dedicarsi alla modalità Improvvisazione, dove si possono provare gli strumenti in santa pace e studiare con calma le tecniche avanzate come il Tremolo o lo Stoppato, che quando si suona un pianoforte si ottengono premendo i pulsanti "A", "C", "Z" e "B".

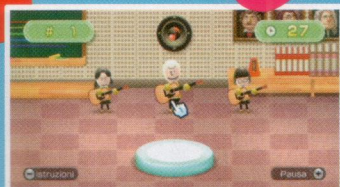
Questo sì che un gruppo serio, con Einstein alla chitarra ritmica e una ragazza Pom Pom impegnata a saltare come una molla!

Questa è solo una parte della selezione di batterie di *Wii Music*: si parte da quella rock per arrivare a quella per ballate, passando per quella reggae.

Magari facendosi accompagnare in tempo reale da tre amici, perché fino a quattro aspiranti musicisti possono lavorare contemporaneamente su un brano, trasformando così *Wii Music* nel più chiassoso, sorprendente e disordinato dei party game.

DI TUTTO, DI PIÙ

Tutto quello che vi abbiamo raccontato finora è solo una piccola parte di *Wii Music*, ovvero la sezione principale, che è sposata a tanti altri divertentissimi giochini musicali come quello del Direttore d'Orchestra, quello delle campanelle (un classico rhythm game sullo stile di *Donkey Konga*) o quello degli esercizi di "Ear Training". Forse il modo migliore per spiegare *Wii Music* è tornare di nuovo a un esempio pratico. Avete presente il tema di "Happy Birthday", quello suonato con funerea puntualità ai compleanni? Ecco, immaginatevi di risuonarlo al doppio della velocità, con una strumentazione assolutamente improbabile (molto jazz, per esempio) e utilizzando come musicisti i Mii dei Peanuts che avete preso dal Canale Mii. Charlie Brown al sax, Piperita Patty al pianoforte e Lucy alla batteria: il quadretto è splendido, non trovate? Dopo aver concluso il brano, potete registrarlo come se se fosse un CD single, disegnare una copertina (con un programmino che ricorda il Canale Foto) e spedirlo a un amico come regalo di compleanno. Non appena lo "scarterà", potrà guardarsi il video della vostra esibizione, ascoltarsi la vostra personale versione di "Happy Birthday" e, addirittura, tornare a lavorarci sopra, cambiando la linea di basso e facendola suonare al Mii di un ciclope così da rispedirvelo indietro con una marcia in più. E si può andare avanti così per sempre, giocando a un ping pong musicale a distanza che non ha precedenti. I giochi musicali, insomma, sono cambiati per sempre. Tutto per merito del coraggio, della fantasia, dell'inventiva di Kazumi Totaka, Shigeru Miyamoto e Nintendo tutta.

SINFONIA DI CAMPANELLE: Ecco un classico Rhythm Game sullo stile di *Donkey Konga*, solo ancora più semplice e accessibile. Se affrontato con gli amici è un vero spasso.

INDOVINA LA NOTA: Qui sono raggruppati tanto diversi esercizi per allenare l'orecchio a riconoscere note, accordi e, più in generale, a capire la musica. Alcuni sono molto impegnativi ma, per fortuna, possono essere affrontati anche in compagnia!

BATTERIA: Una modalità extra, e anche la meno convincente in assoluto, che permette di suonare una batteria con telecomando Wii, Nunchuk e Wii Balance Board. Visto che i piatti devono essere percossi utilizzando alcune combinazioni di tasti, il tutto è inizialmente un po' macchinoso. La costanza paga, comunque.

GIUDIZIO

FATTORE NINTENDO
Il tutorial iniziale è mascherato alla perfezione: ci si diverte da subito, anche se i primi esperimenti saranno quasi certamente catastrofici!
9

EFFETTO Wii
I controller sono sfruttati con fantasia e perizia, i Mii si integrano alla perfezione e la WFC svolge il suo lavoro. Un gioco possibile solo su Wii.
10

GRAFICA
Colori, Mii ballerini e uno stile personalissimo: niente per cui strapparsi i capelli sotto il profilo tecnologico, ma conta poco o nulla.
7

SONORO
La bontà della scaletta varia a seconda dei gusti e la qualità dei campioni MIDI è bassa. Il lavoro svolto a livello di studio musicale è però enorme.
8

TEMPO
Un party game strepitoso, un buffo Sequencer MIDI e un educativo corso di musica: se siete creativi, non ve ne stancherete per mesi e mesi.
9

GLOBALE
Un esperimento musicale molo originale, divertentissimo e intelligente: una rivoluzione, oltre che un gioco/giocattolo che proprio mancava.

CANALE NOTIZIE

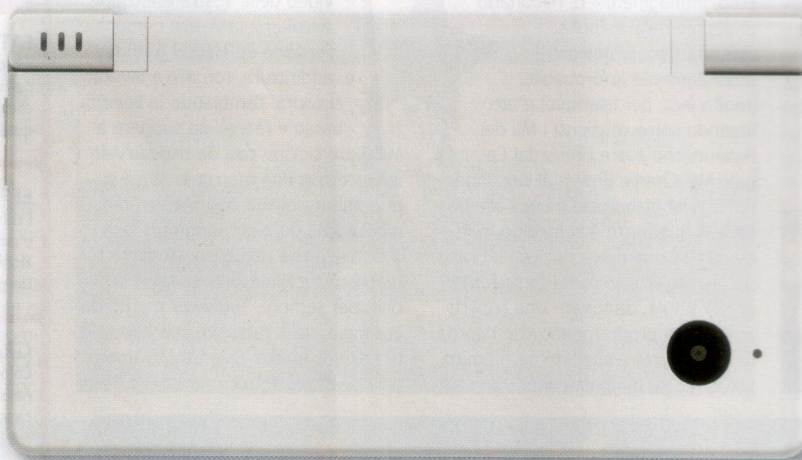
A cura di: Mattia Ravanelli

NINTENDO DSi!

La terza versione della console dei miracoli è pronta: arriverà nel 2009.

Una storia già letta: qualche grosso quotidiano giapponese è sicuro che entro pochi giorni Nintendo presenterà un nuovo modello di DS, da Kyoto arrivano i soliti comunicati stampa di smentita e pochi giorni dopo si avvera esattamente quanto smentito. Nel 2006 si passò dal "vecchio" e gobboso Nintendo DS al piccolo e scintillante Nintendo DS Lite, nel 2009 si arriverà alla tecnologia del nuovo DSi. Se non è certa una data di lancio per l'Europa (si suppone comunque che succederà attorno alla primavera del prossimo anno), è assolutamente confermata quella in Giappone: i primi giorni di novembre saranno letteralmente presi d'assalto da chi vorrà portarsi a casa una console portatile, due schermi, un microfono, due microcamere digitali, uno slot per schede SD, un servizio di giochi in download... Stupiti? Avete tutte le ragione per esserlo: se il passaggio da Nintendo DS a Lite ci ha consegnato "semplicemente" una console con schermi più nitidi e dimensioni più comode, questa nuova evoluzione porterà con sé molto di più. Ed è un'evoluzione che quasi si fatica a riconoscere nei precedenti geni Nintendo: stiamo parlando di tecnologia accessoria, ovvero sia di elementi solitamente alieni al concetto "tutto gioco" di Nintendo. Eppure... Eppure le due fotocamere digitali da 3 megapixel (una sull'esterno dello schermo superiore, una rivolta verso l'interno), forse non saranno solo giocattolini dalle specifiche tecniche ormai superati. Nintendo assicura che più sviluppatori hanno richiesto a gran voce l'inclusione di una fotocamera digitale nel DS, quale nuova risorsa da utilizzare all'interno dei videogiochi. Nintendo, evidentemente, ha pensato fosse cosa buona e giusta e quindi eccole lì: si possono sfruttare per fare qualche foto ai propri amici, certo, ma in particolar modo promettono nuove idee di gioco.

Se il DS Lite aveva illuminato come non mai gli schermi, il DSi fa qualcosa di meglio: li ingrandisce! Non cambia ovviamente la risoluzione, ma i due schermi che alloggeranno nel DSi raggiungeranno i 3,25", contro i 3" della console "originale".

L'altra grande novità nasce da una perdita: dite addio allo slot per le cartucce del Game Boy

Visto così sembra un normale Nintendo DS Lite con un grosso neo, ma, come la bionda più famosa della storia, è quel neo a fare la differenza: si tratta della fotocamera digitale e questo è il DSi.

ANNO DOPO ANNO, L'IMPERO PORTATILE

1989	1995	1996	1997	1998	2001	2003
GAME BOY	VIRTUAL BOY	GAME BOY POCKET	GAME BOY LIGHT (SOLO GIAPPONE)	GAME BOY COLOR	GAME BOY ADVANCE	GAME BOY ADVANCE SP

DSi DA VICINO

FOTOCAMERA INTERNA
Una delle due fotocamere, entrambe da 3.5 Megapixel, verranno sfruttate anche nei giochi.

NUOVI INDICATORI
Ora ogni funzione del DS ha il suo bravo led luminoso: uno per la connessione a internet, uno per segnalare che si sta ricaricando e uno per indicare che è acceso.

SCHERMI PIU' GRANDI
Gli schermi del Nintendo DSi passano da 3 pollici (DS Lite) a 3,25 pollici.

PULSANTE POWER
Terza versione del DS, terza posizione per il pulsante d'accensione e spegnimento della console!

FOTOCAMERA ESTERNA
La seconda fotocamera è posta sul "guscio" esterno del DSi, in modo da poter comodamente fare foto a ciò che vi trovate di fronte.

DSiWARE

Unitamente al lancio del DSi, Nintendo aprirà i portoni elettronici del suo nuovo negozio. Dopo il successo ottenuto sia dal Wii Shop che dal servizio WiiWare in casa Wii, Iwata e compagni hanno deciso saggiamente di proporre qualcosa di assolutamente simile in casa DSi. Si accederà quindi al DSiWare, un servizio online per comprare e scaricare giochi sul proprio DSi, sfruttando la scheda SD. Non è ancora certa la presenza di una Virtual Console portatile, dedicata all'impero Game Boy, ma è perlomeno probabile.
Il nuovo DSiWare utilizzerà i nuovi Nintendo Point: se non avete una carta di credito potrete comprare in negozio delle schede prepagate da tramutare in Nintendo Point sul DSiWare o in Wii Point sul Wii Shop. Una sola scheda, due negozi.

Lo spazio per lo Stilo si è spostato un po' più in basso e il nuovo slot per le schede SD va a posizionarsi dove prima c'era l'interruttore per accendere il DS.

Advance. Nel DSi l'unico slot per i giochi sarà quello superiore dedicato alle Schede del DS, ma nella parte inferiore della console troverà comunque spazio un nuovo alloggiamento, questa volta fondamentale per inserire una scheda di memoria SD e sfruttare nuove potenzialità del DSi. Non solo sarà possibile ascoltare i propri file musicali (verrà supportato il formato AAC, non è ancora certo quello MP3) attraverso un software interno già presente nella console, ma ci sarà addirittura la possibilità di scaricare software e giochi dalla nuova versione "portatile" del Wii Shop! Preparatevi a veder arrivare giochi pensati unicamente per un mercato digitale-portatile... e con la scomparsa dello slot GBA qualcuno è già pronto a metterci la mano sul fuoco: arriveranno anche i giochi per Game Boy e Game Boy Advance. Vi invitiamo comunque a leggere il riquadro "DSiWare!". Naturalmente la scheda SD potrà anche essere sfruttata per registrare le proprie foto, in modo da modificarle o con il software interno o direttamente su Wii attraverso il Canale Foto.

Ma in un panorama così ampio, stiamo ancora dimenticando qualcosa: nel DSi Lite troveremo, pre-installato, anche un browser per internet. Ancora una volta Nintendo si appoggerà ad Opera, con cui ha già realizzato un browser per DS un paio di anni fa, rivelatosi però troppo lento per soddisfare davvero le esigente degli internauti moderni. Non ci è dato sapere, al momento, se DSi presenterà una nuova edizione di Opera o sarà esattamente la stessa del 2006.
Nintendo DSi sarà distribuito in tutti i negozi giapponesi dal 1° novembre 2008, al prezzo di 18.900 Yen, pari a circa 140 Euro. Ripetiamo ancora: nessuna data ufficiale è stata comunicata per quanto riguarda l'Europa, ma è credibile iniziare a prepararsi per una discesa del DSi in zona Vecchio Continente attorno alla prossima primavera.

2004 — NINTENDO DS

2005 — GAME BOY MICRO, NINTENDO DS LITE

2008 — NINTENDO DSi

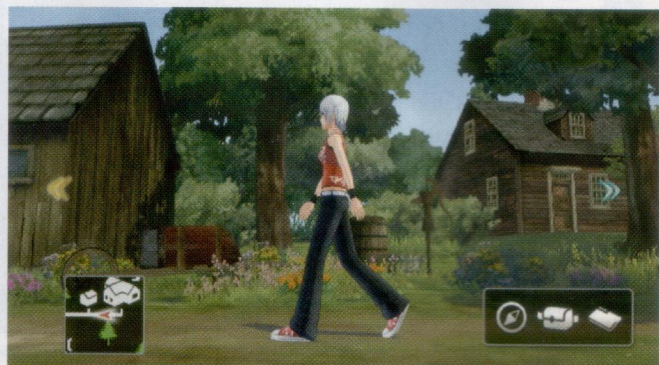
PUNCH-OUT!!

Wii — Nintendo

Eccolo il tanto atteso ritorno di Little Mac! Sono passati addirittura quattordici anni dall'ultima volta che il pugile Nintendo ha messo piede su un ring, ai tempi in occasione di *Super Punch-Out!!* per Super Nintendo, ma pare più in forma che mai. Il titolo, che crediamo sia provvisorio, per ora è semplicemente *Punch-Out!!* ma quel che conta è che nelle prime immagini e nei brevi video sono già stati mostrati alcuni celebri personaggi della saga: Glass Joe, Von Kaiser e King Hippo. Il gioco sfrutterà ovviamente i sensori di movimento del Wii ed è attualmente in fase di sviluppo presso gli studi canadesi di Next-Level Games (*Super Mario Strikers* è loro).

ANOTHER CODE:
R - GATEWAY OF MEMORY

Wii — Nintendo/Cing

A due anni circa di distanza, Cing e Nintendo sono pronte a raccontare una nuova avventura di Ashley, già protagonista di *Another Code: Two Memories* (8/10 su queste pagine). Il nuovo *Another Code: R - Gateway of Memory* arriverà questa volta sulla console da salotto di Nintendo e purtroppo le informazioni si fermano davvero qui. Le immagini, però, ci lasciano perlomeno intuire l'esistenza di percorsi prefissati lungo i quali muoversi, con quanta libertà, però, non è dato saperlo. Ne torneremo a parlare a breve. Il gioco non ha, comunque, una data di pubblicazione giapponese, figuratevi se possiamo azzardare qualcosa per quanto riguarda l'Europa...

MARIO & LUIGI
SUPERSTAR SAGA 3

Nintendo DS — Nintendo

Con due splendidi episodi all'attivo, la serie avventurosa di Mario & Luigi non poteva certo perdersi per strada e quindi ecco che arriva l'annuncio di un terzo capitolo, sempre proposto per Nintendo DS. *Mario & Luigi Superstar Saga 3* arriverà in Giappone già entro la fine dell'anno, con una nuova barra a fondo schermo che non siamo ancora riusciti a interpretare in maniera soddisfacente. Quel che conta è che il gioco ci sia, che sarà possibile utilizzare Bowser e che Nintendo abbia distribuito alcune immagini pronte a farci domandare: che diavolo è successo a quei Toad?

LA FRASE DEL MESE

Cose importanti da gente che conta

"Il suggerimento di Miyamoto? Inserire il blues..."

Kazumi Totaka (Director di *Wii Music*)

COSMIC WALKER

Wii — Nintendo/Gaia

Nonostante qualche dubbio, l'uomo ha passeggiato sulla luna ormai decenni or sono: ora Nintendo e Gaia sono determinati nell'allungare e potenziare il tragitto con *Cosmic Walker*. Realizzato dallo stesso team responsabile della serie Shin *Megami Tensei* (Gaia, per l'appunto), *Cosmic Walker* viene presentato come un'avventura spaziale dai toni spiccatamente "action" e capace di prendere piede sia su varie stazioni spaziali che sulla stessa superficie lunare. Le immagini non dicono molto di più, ma riescono efficacemente a comunicare un fascino spaziale che speriamo venga supportato da un sistema di gioco all'altezza.

ACCESSORI

Wii POWER STATION + BATTERY

Casa: Xtreme

Prezzo: 27,90 Euro

Voto: ★★★★★

Xtreme presenta l'ennesima soluzione per ricaricare i propri telecomandi Wii, nel frattempo pensando bene di offrire uno stand per la console Nintendo particolarmente vistoso. In effetti la risorsa più interessante della Power Station di Xtreme è l'accoppiata di batterie ricaricabili da infilare nei propri telecomandi Wii, che permettono quindi di appoggiare i telecomandi stessi negli alloggi della Power Station e ricaricarli anche a console spenta. Il tutto utilizza il solito "ponte" che sfrutta il collegamento alla rete elettrica della console. Come anticipato la Power Station regala altre due primizie: una ventola per raffreddare la console (fondamentalmente inutile, Wii ha raramente di questi problemi) e led luminosi azzurri attorno alla base stessa. Peccato che le batterie ricaricabili siano tali per cui non permettono di sincronizzare i telecomandi, caso mai vi servisse farlo. Per il resto è un acquisto consigliabile, se apprezzate i led tendenzialmente cialtroni.

DYNAMIC SLASH

Wii Nintendo/Sandlot

Utilizzerà o non utilizzerà il Wii Motion+? È questa la domanda che viene da farsi vedendo il brevissimo filmato con cui Nintendo ha presentato *Dynamic Slash*, un affettatutto per Wii realizzato da Sandlot e pubblicato dalla casa di Iwata. Le informazioni, anche in questo caso, sono pochissime: possiamo però dilettarci con un po' di dietrologia ricordando che lo sviluppatore (una costola dell'ex Human Entertainment) si è spesso distinto per le meccaniche innovative e i temi particolarmente astrusi, su tutti spicca il quasi-trash di *Earth Defence Force*. *Dynamic Slash* per ora parla di mostri giganti, un immaginario da mitologia nordica e spade pronte a tagliare senza pensarci su troppo.

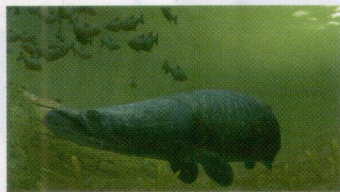
MADE IN WARIO

Nintendo DS Nintendo

Finalmente sta per tornare *WarioWare*! Nintendo ha annunciato di essere al lavoro sul quinto "capitolo" della serie di minigiochi meno credibili della storia dei videogiochi. Arriverà su Nintendo DS nel 2009 e risponderà al nome di *Made in Wario - Made in Ore*, almeno fino a quando qualcuno non deciderà il titolo per l'edizione occidentale. Il gioco sfrutterà il collegamento con il Wii, anche se non ci è dato sapere come e pare (pare) che includerà un editor per creare elementi di gioco se non addirittura piccoli minigiochi personalizzati. Sfrutterà anche la fotocamera del DSi? Per ora possiamo solo ipotizzarlo. A voi le immagini!

FOREVER BLUE 2: BEAUTIFUL OCEAN

Wii Nintendo/Arika

Un ritorno graditissimo per chi aveva apprezzato *Endless Ocean*: preparatevi a immergervi di nuovo grazie al seguito ufficiale, *Beautiful Ocean*. Il gioco, per ora, viene presentato unicamente con il suo titolo nipponico (*Forever Blue*, quindi), ma è assolutamente prevedibile l'arrivo anche in Europa, considerando la sorte del primo capitolo. A occuparsi di queste nuove peregrinazioni subacquee sarà ancora Arika, intenta a sviluppare il gioco sotto l'occhio vigile di Nintendo. Oltre alla conferma del supporto della Nintendo Wi-Fi Connection c'è poco di cui discutere, quindi vi rimandiamo direttamente all'immagine.

RITTAI PICROSS 3D

Nintendo DS Nintendo

Avete davvero finito tutti gli schemi di *Picross* per DS?
Avete scaricato tutti i "livelli" extra collegandovi alla Wi-Fi Connection? Allora potete iniziare a chiedervi quando uscirà anche in Europa *Rittai - Picross 3D*, l'evoluzione dello splendido gioco di Nintendo per il suo DS. Come lascia intuire il titolo, questa volta la faccenda è differente e gli schemi vanno letti e risolti su di un agglomerato di tasselli 3D. Ancora una volta sarà supportata la Wi-Fi Connection e il gioco non mancherà di presentare... cuccioli di cane cubici?

SIN & PUNISHMENT 2

Wii Nintendo/Treasure

Il seguito che non ti aspetti... Forse convinti dalle buone vendite della versione per Virtual Console del primo capitolo, Nintendo e Treasure si sono messe al lavoro sul seguito ufficiale dello sparatutto per Nintendo 64 *Sin & Punishment*. Ancora una volta si tratterà di un gioco "su binari", in cui viene chiesto unicamente di mirare e fare fuoco. Chi ha adorato il precedente capitolo sa che Treasure raramente sbaglia quando si mette al lavoro su di uno sparatutto e *Sin & Punishment 2* promette quindi di realizzare i sogni dei fan del genere. Sarà anche possibile giocare con il controller del GameCube, caso mai ve lo steste chiedendo.

CANALE NOTIZIE

PIKMIN + DK JUNGLE BEAT

Wii Nintendo

La retrocompatibilità tra Wii e GameCube portata all'ennesima potenza? Qualcosa di simile... Nintendo ha annunciato il prossimo arrivo di *Pikmin* e di *Donkey Kong Jungle Beat* su Wii, ma solo in veste di riedizioni dei due giochi originali. E quando parliamo di "riedizioni" lo facciamo proprio in senso letterale: i due giochi non dovrebbero offrire alcun extra rispetto alle versioni per GameCube, se non un formato panoramico dell'immagine (16:9). Si tratta, in soldoni, di un modo per far conoscere ai "nuovi" giocatori Nintendo alcuni classici del passato più recente. Entrambi i giochi sono, secondo l'insindacabile giudizio di NRU, due perle da non perdere per nulla al mondo. Se, quindi, non li avete giocati ai tempi e non li trovate nei negozi in versione GameCube, potete iniziare a gioire!

NEI NEGOZI A DICEMBRE

Se poi ritardano, non prendetevela con noi...

Wii

- - Naruto Clash of Ninja Rev. Z (Nintendo)
- - Animal Crossing: Let's go to the City (Nintendo)
- - King of Fighters Anthology (Ignition)
- - Samurai Showdown Anthology (Ignition)
- - My Animal Centre (Koch Media)
- - Don King presents: Prizefighter (2K Sports)

Nintendo DS

- 4 Prince of Persia: the Fallen King (Ubi Soft))
- 5 Fire Emblem: Shadow Dragon (Nintendo)
- 5 Dragon Ball: Origins (Namco Bandai)
- 15 Air Traffic Controller (Ertain)
- 15 Pile Tile (Ertain)
- - French Buddy (Koch Media)

TAKT OF MAGIC

Wii Nintendo/Taito

Di giochi di strategia, su Wii, se ne sono visti stranamente pochi, eppure il puntatore del telecomando Wii pare fatto apposta per loro... Cerca di porre rimedio la stessa Nintendo, puntando su *Takt of Magic*, sviluppato da Taito. Nel gioco, proprio un titolo di strategia in tempo reale, il telecomando verrà sfruttato sia per disegnare i comandi che daranno il via alle magie, che per gestire le proprie truppe. Pare a tutti gli effetti un seguito morale di *Lost Magic* per DS, sempre realizzato da Taito.

LINE ATTACK HEROES

Wii Nintendo/Grezzo

Sconfiggere degli eroi per poi poterli reclutare nel proprio codazzo, la cui lunghezza e popolosità è fondamentale per risolvere gli enigmi presenti: questa dovrebbe essere l'idea alla base di *Line Attack Heroes*. L'ennesimo videogioco tutto nuovo presentato da Nintendo durante la sua conferenza giapponese è prodotto a Kyoto, ma realizzato da Grezzo, una piccola etichetta nata soltanto nell'aprile del 2007 per volere di Koichi Ishii. *Line Attack Heroes* arriverà, in Giappone, nel 2009: a voi le (belle) immagini.

KENSAX

Wii Nintendo

Non assicuriamo di aver capito alla perfezione il funzionamento di *Kensax*, ma ci proviamo lo stesso: proposto direttamente da Nintendo, *Kensax* dovrebbe permettere a più giocatori di battagliare utilizzando un motore di ricerca di Internet virtuale. Teoricamente il giocatore è chiamato a scovare le parole più ricercate su Internet, per ottenere poteri utili a sconfiggere gli altri partecipanti. *Kensax* dovrebbe sfruttare sia il Canale Internet del Wi che essere godibile senza collegamento alla Grande Rete. Ci riserviamo il diritto di negare tutto quanto appena scritto una volta che sarà reso disponibile un comunicato stampa in inglese.

SPAWN SMASHER

Wii Nintendo/Artoon

Continuano le collaborazioni tra Nintendo e Artoon, che hanno già portato a *Yoshi's Island DS* quasi due anni fa. Questa volta gli ex di Sega si concentrano sul Wii, proponendo *Spawn Smasher*, un gioco all'apparenza coloratissimo e dal tratto morbido e particolarmente giapponese. In *Spawn Smasher* lo scopo del giocatore è quello di lanciare il protagonista in giro per dei livelli in cui tutto deve essere frantumato! Sarà supportato il gioco in cooperativa per quattro persone.

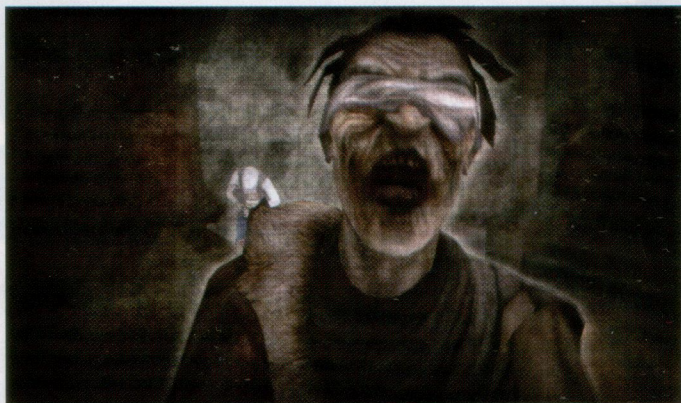
LA MONTAGNA MALEDETTA

Abbiamo parlato con Martin Filipp del team di sviluppo di *Cursed Mountain*, il promettente gioco horror di Deep Silver solo per Wii. Ecco cosa ci ha detto...

Nintendo Rivista Ufficiale: Prima di tutto, se dovessi definire con precisione *Cursed Mountain*, come lo faresti?
Martin Filipp: *Cursed Mountain* è un gioco horror ambientato sul massiccio montuoso dell'Himalaya. Racconta di due fratelli e del loro viaggio nella regione del Tibet: Frank Simmons, il più giovane dei due, faceva parte di una spedizione partita alla ricerca di un antico artefatto, ma ora è scomparso. Suo fratello maggiore, Eric, parte alla sua ricerca, per capire cosa sia successo realmente sulla Sarca Montagna Chomolonzo.
Quel che deve essere chiaro è che *Cursed Mountain* non è un "gioco con gli zombie". Eric incontrerà fantasmi, anime dei morti che per una qualche ragione sono bloccate in un mondo d'ombra e non riescono a raggiungere l'illuminazione, il Nirvana. Eric non è solito credere in superstizioni e nel mondo del paranormale, per questo non è sicuro di trovarsi di fronte a una situazione reale o piuttosto indotta dalla mancanza di ossigeno e dall'altitudine a cui si trova.

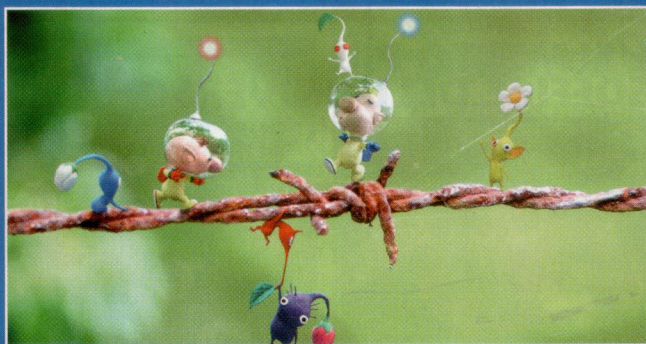
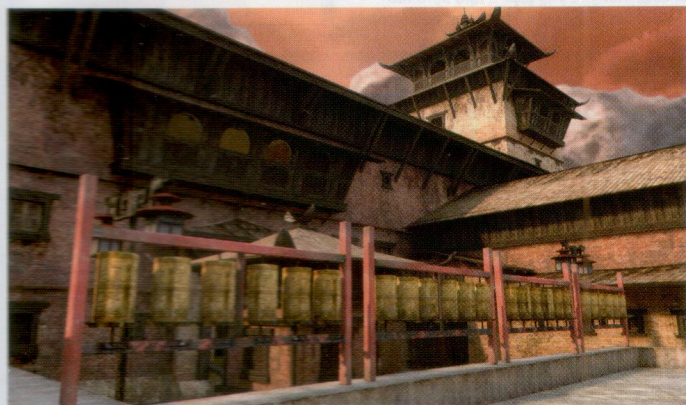
NRU: *Cursed Mountain* utilizzerà un sistema di combattimento basato sui movimenti del telecomando Wii, puoi spiegarci come funziona?
MP: Durante le nostre ricerche abbiamo scoperto che le preghiere buddiste, i Mantra, comprendono movimenti delle braccia. Questo ci ha portato all'idea di realizzare *Cursed Mountain* esclusivamente per Wii. Il protagonista non affronterà i suoi nemici con delle armi, dato che armi "fisiche" non potrebbero nulla contro nemici incorporei.
Durante il gioco Eric apprenderà differenti riti e preghiere, che dovrà quindi utilizzare per sconfiggere e redimere le anime che incontrerà. Le preghiere vengono ovviamente realizzate con i giusti movimenti del telecomando. Eric dovrà prima scovare i nemici, quindi prepararsi a eseguire il rito e infine realizzare i giusti movimenti per sconfiggere i nemici. Nelle normali fasi di gioco il telecomando viene utilizzato per gestire la torcia elettrica utile per esplorare il mondo e scoprire nuovi riti, che andranno poi realizzati utilizzando sia il telecomando che il Nunchuk.

NRU: Da quel che ci è parso di capire *Cursed Mountain* presenterà una "paura" differente da quella canonicamente intesa nei videogiochi. Piuttosto che presentare zombie o infermiere mutanti, dovremo affrontare una montagna gigantesca e minacciosa. È questo il tratto distintivo del gioco?
MP: Nel buddismo le montagne sono la personificazione degli dei. Nel nostro caso si tratta di una dea che, per ragioni che solo Eric potrà scoprire, ha maledetto l'intera area. Il giocatore dovrà incontrare le anime che lo circondano, così come dovrà affrontare la paura di Eric di aver perso per sempre suo fratello, il tutto mentre scalerà la montagna, intento a raggiungere la cima della Sacra Montagna. Sfruttando al massimo i sensori di movimento del telecomando e del Nunchuk siamo convinti di poter offrire un'esperienza di gioco innovativa e particolarmente coinvolgente. Invece che utilizzare un normale controller, che normalmente porta a una postura del giocatore particolarmente rigida, *Cursed Mountain* collega direttamente il giocatore al gioco, nel mentre in cui effettua i movimenti relativi alle preghiere. È un sistema che garantisce un grado di coinvolgimento estremo.

NRU: Quali altre risorse del Wii vengono sfruttate dal gioco?

MP: *Cursed Mountain* fa pieno uso delle caratteristiche del telecomando Wii per approfondire al massimo ogni elemento della vicenda, come le scalate, i movimenti per mantenere l'equilibrio o la corsa del protagonista. Senza dimenticare l'altoparlante del telecomando, sfruttato per offrire molteplici vie d'interazione con il gioco stesso.

SOTTO LA LENTE

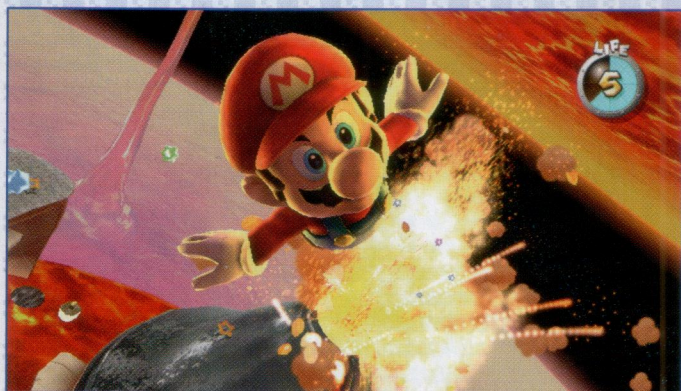
Il fatto del mese secondo la redazione.

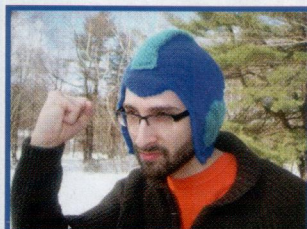
Dei nuovi giochi firmati e prodotti da Nintendo vi abbiamo detto tutto quello che sappiamo nelle pagine che avete appena letto, quindi vogliamo spostare l'attenzione su di un'iniziativa meno altisonante, ma altrettanto interessante: la riedizione dei giochi GameCube per Wii. I primi ad arrivare saranno *Donkey Kong Jungle Beat* e *Pikmin*, ma tra le uscite sono previsti anche i primi due *Metroid Prime* (e non solo). Da dove nasce una simile necessità? Presto detto: Nintendo sa bene quanto noi che la console viola a forma di cubo ha "goduto" di una sorte ben differente rispetto al Wii. Scelte di marketing, capacità di proporsi al pubblico, metodi scelti per contrastare la concorrenza... sono tutti fattori che non hanno permesso al GameCube di arrivare in tante case quante Nintendo avrebbe voluto raggiungerne. Ma i giochi c'erano e, anzi, ci sono e ci saranno. Per la prima volta nella storia dei videogiochi un marchio si riprende la vetta della montagna dopo esserci già stato (NES, Super Nintendo) ed essere caduto (Nintendo 64, GameCube). Solo in una situazione simile ha senso riproporre qualcosa di valido che viene da un passato meno glorioso rispetto al presente. Certo, Wii è retrocompatibile con i giochi del GameCube, quindi sarebbe sufficiente infilare quelli originali e via... ma è altrettanto vero che chi non c'era ai tempi, ha ora grosse difficoltà nel reperirli sul mercato dell'usato. Insomma, una scelta facile, veloce, comoda, redditizia e utilissima per chi non c'era. Tutti gli altri possono anche far finta di nulla, è ovvio, ma per intanto siamo contenti di sapere che qualche nuovo giocatore potrà godersi certe perle "dimenticate".

NOTIZIE DAGLI STATI UNITI

A cura di: Roberto Magistretti

I VIDEOGIOCHI? AIUTANO A CRESCERE!

Ma non tutti i genitori, purtroppo, riescono ancora a capirlo.

Secondo i dati raccolti dalla Pew Internet & American Life Project, un istituto di ricerca statunitense, è emerso che i ragazzi che passano il loro tempo libero davanti a computer e console riescono spesso a ingranare una marcia in più quando si parla di interazioni sociali e coinvolgimento civico e politico. La ricerca è stata condotta a livello nazionale su un campione di oltre mille ragazzi di età compresa tra i dodici e i diciassette anni, ma non sono mancate anche delle indagini su un target più adulto (ovvero i genitori). Contrariamente alle aspettative di molti, il sondaggio ha messo in luce quanto i videogiochi siano in realtà esperienze ricche, varie e decisamente formative. Purtroppo, però, molti genitori sembrano ancora "tagliati fuori": il 60% degli adulti interpellati ha dichiarato di ritenere l'attività videoludica assolutamente ininfluente per quanto riguarda la formazione dei loro figli, mentre solo il 31% partecipa attivamente alle sessioni di gioco dei loro ragazzi. Come tutti i sondaggi, anche quello della Pew Internet & American Life Project non dice in realtà nulla di nuovo, almeno per noi che i videogiochi li studiamo da vicino da una vita. Del resto, come spiega anche Morris nel suo trattato "La Scimmia Nuda", tutti i giochi (e quindi anche i videogiochi) aiutano a crescere. Inoltre siamo certi che se il sondaggio si fosse concentrato sui giocatori Nintendo, la percentuale di genitori capaci di accompagnare i figli nelle loro serate a base di videogiochi sarebbe stata decisamente superiore!

Questa è la copertina dell'edizione americana de "La Scimmia Nuda" di Desmond Morris, un trattato antropologico un po' complicato, ma che bisogna per forza di cose studiare per capire fino in fondo l'importanza dei giochi (e dei videogiochi)!

L'ELMETTO PIÙ SOFFICE DELL'UNIVERSO

La passione per Mega Man, negli USA, è ancora alle stelle per via della pubblicazione su WiiWare del nono capitolo della serie ufficiale, quello che trovate recensito proprio su questo numero di NRU. Una fanciulla di Minneapolis, tale Trinity, ha pensato di celebrare questa nuova avventura regalando al suo amico Paul un fantastico elmetto di lana che ricorda in tutto e per tutto quello del robottino blu di Capcom!

SAMUS, HAI MESSO SU UN PO' DI PANCIA?

Qualche settimana fa a New York si è tenuto l'Anime Festival, un evento organizzato per celebrare il mondo dei fumetti giapponesi (e tutto quello che orbita attorno a questa passione). Un po' a sorpresa, tra i mille tipi strani agghindati come i loro eroi, spiccava anche una graziosa fanciulla fasciata nella Tuta Zero di Samus Aran. La fanciulla in questione non ci pare bella quanto Samus, purtroppo, ma pensiamo sia giusto lasciare a voi l'ultima parola...

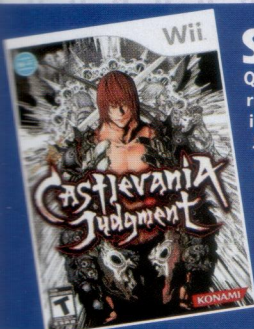
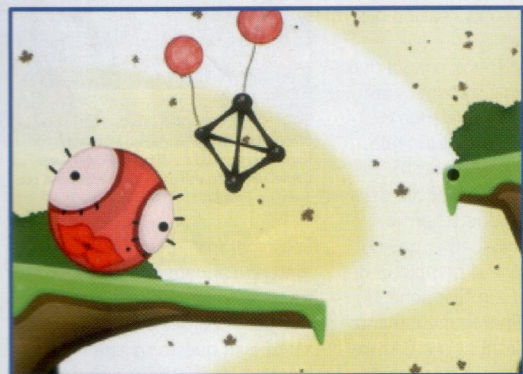
NINTENDO CHANNEL

Negli USA, il Canale Nintendo del Wii vanta una programmazione un pochino più frizzante rispetto a quella europea. Nel corso delle ultime settimane i giocatori americani hanno avuto modo di provare le versioni demo di *Crosswords DS, Battle of Giants: Dinosaur, Brain Quest: Grades 3&4* e *Grade 5&6, Lock's Quest* e *MySims Kingdom*. Tra i tanti video, invece, sono arrivati quello di *Art Style CUBELLO*, quelli di *Wii Music* e quello di *Away: Shuffle Dungeon*.

YOKOI DI CARTA E CARTONCINO

Dopo essere rimasti senza parole davanti al modellino di carta di Kirby, quello che vi abbiamo presentato sul numero 83 di NRU, questa volta puntiamo dritti dritti verso una bellissima statuetta votiva con le sembianze di Gunpei Yokoy, il compianto papà di Samus Aran e il creatore del Game Boy (tanto per citare solo due dei suoi meriti). Questo piccolo capolavoro di carta e cartoncino è opera di Charles "Raccoon Sam" Bradbury, che ha messo a disposizione dei suoi fan tutto il necessario per riprodurlo all'indirizzo **tinyurl.com/3pcobm**.

SCATOLINE PREZIOSE

Questo mese vi presentiamo le confezioni americane di *Dragon Ball Origins* (per DS, in uscita il 4 novembre), *Drawn to Life: Spongebob Squarepants Edition* (per DS, già disponibile da qualche settimana), *Rygar: The Battle of Argus* (per Wii, in uscita a dicembre), *Castlevania Judgement* (per Wii, in arrivo il 18 novembre) e quella di *Pirates: Hunt for Blackbeard's Booty* di Activision, che è troppo brutta per non metterla in bella mostra.

APPLAUSI
PER WORLD OF GOO

Un po' a sorpresa (ma anche no, tutto sommato, visto che noi di NRU abbiamo la vista lunga e l'avevamo già intuito da un pezzo), il primo gioco dei 2D Boy, ovvero quel *World of Goo* di cui vi abbiamo parlato sul numero 82, è stato accolto con grandissimo entusiasmo da parte della critica specializzata statunitense. In Europa il gioco non sarà disponibile su WiiWare come negli USA, ma la versione che arriverà sugli scaffali dei negozi sarà arricchita da un livello extra e da altre piccole sorprese. Sì, vabbè, andava bene anche con un livello in meno e i 1500 Wii Point del WiiWare eh...

LA FINE
DELLA TELEVISIONE

Negli USA le major televisive si trovano in una brutta situazione. Stando ad un articolo del New York Times, infatti, pare che i vari network stiano perdendo una mezza infinità di spettatori ad una velocità impressionante. Sia grandi classici come "E.R". e "Friends", sia nuove serie come "The Next Joe Millionarie" e "Skin", non funzionano affatto. Sono soprattutto i ragazzi di sesso maschile con un'età compresa tra i 18 e i 24 anni ad aver abbandonato queste serie. Che i videogiochi abbiano qualcosa a che fare con questa inversione di tendenza?

L'ultima conferenza di NOA è stata un successo (a differenza di quella dell'E3) grazie alla presentazione di tanti nuovi giochi!

Per accompagnare il lancio di *Animal Crossing: City Folk*, arriva anche da noi il Canale Wii Speak!

Il seguito di *No More Heroes* vedrà la luce (anche) per merito nostro: qui negli USA il primo episodio ha venduto bene!

Nintendo ha annunciato una soluzione al problema della memoria limitata del Wii, ma non l'ha spiegata per bene fin nei minimi dettagli...

Dalle parti di Hollywood si parla di un film su *Guitar Hero*: a noi sembra una pessima idea.

Ancora nessun accenno alla data di lancio del DSi per noi poveri americani.

NEL PROFONDO DELLE NOTIZIE WARP PIPE

A cura di: Mattia Ravanelli

Lo sviluppo di *Cosmic Walker* è spesato da Nintendo e curato da Gaia.

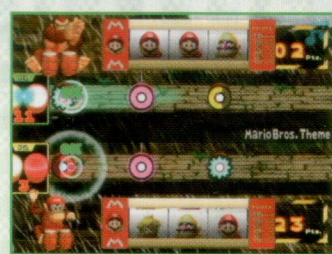
Ad occuparsi di *Dynamic Slash* sarà Sandlot. Chi? Ecco, appunto...

CI PENSA NINTENDO

Quando a Kyoto decidono di promuovere i giovani.

Che Nintendo sia ostinata, testarda e orgogliosa, è un dato di fatto. Che riesca a imboccare strade imprevedibili, è un dato di fatto da qualche anno. Il tutto si è manifestato in maniera più evidente che mai attraverso i mesi che uniscono la fiera di Los Angeles (Electronic Entertainment Expo) alle conferenze private tenute da Iwata e Fils-Aime qualche giorno prima del Tokyo Game Show, a inizio ottobre. Nella città degli angeli Nintendo era stata attaccata, vilipesa e infine mandata sonoramente a quel paese dagli appassionati che, evidentemente, non avevano ancora colto il sensibile (e incomprensibile) cambio di rotta dell'E3. Per l'occasione le alte sfere del gigante di Kyoto avevano buttato in pasto alla stampa internazionale discorsi fatti di sorrisi, giochi per un largo pubblico e belle parole. In soldoni, però, di titoli indirizzati a giocatori meno smaliziati, se ne videro davvero pochi. E giù con le lacrime, i cuori spezzati e le maledizioni retroattive (capaci, nelle intenzioni, di ridiscendere il vortice del tempo e arrivare là, dove si annida l'essenza del male: la concezione stessa del Wii). Insomma, gli appassionati possono rivelarsi spesso più crudeli e miopi che mai e la stampa specializzata è spesso un nome alternativo per lo stesso bacino di utenti/giocatori.

Poi è arrivato ottobre, con lui due conferenze (una in Giappone, una negli Stati Uniti) e una valanga di nuovi giochi proposti da Nintendo, sia per Wii che per Nintendo DS. Per non parlare del nuovo modello della console portatile a due schermi. Annunci imprevedibili e per questo imprevisti, cuori che si riempiono di gioia e, soprattutto in Giappone, un numero semplicemente monumentale di progetti dedicati al Wii: ben tredici! Di questi tredici, la stragrande maggioranza viene solo prodotta e magari, in alcuni casi, supervisionata da Nintendo. E per quanto riguarda lo sviluppo vero e proprio? No, lo sviluppo è affidato a etichette esterne, a volte nomi di richiamo, altre volte marchi da tempo presenti sul mercato e in qualche caso addirittura nuovi arrivi, giovani team di belle speranze. È il mecenatismo di Nintendo annata 2008/2009, tutto tranne che una novità.

Il momento dello storico accordo tra Nintendo e Sega per lo sviluppo di *F-Zero GX* e lo splendido risultato finale (ovviamente sulla sinistra).

Namco ha curato i tre *Donkey Konga* per GameCube, forti dell'esperienza maturata con *Taiko no Tatsujin*.

L'idea è particolarmente interessante e su queste pagine ne abbiamo già parlato qualche anno fa, quando l'attualità aveva la forma di un cubo viola o di una console portatile il cui schermo andava toccato solo se si voleva riempirlo malamente di ditate. Nonostante il gruppo di Kyoto possa contare, al suo interno, su diversi team di sviluppo (EAD, EAD Tokyo, Intelligent Systems, NST) e svariate "seconde parti" (HAL La-

boratories, Retro, Monolith Soft...), è altrettanto vero che uno *Zelda*, un *Super Mario*, un *Metroid* o un *Fire Emblem* rappresentino progetti dalla lunga e delicata gestazione. Come offrire, quindi, un numero degno di giochi senza affrettarne lo sviluppo? Appoggiandosi all'esterno: senza investire decine di milioni di Euro per l'acquisto delle etichette, ma semplicemente stipulando accordi relativi ai singoli giochi. Nintendo, in questo, ha precorso i tempi e soprattutto nell'epoca del GameCube ha messo a frutto una politica che pare nascere direttamente dal volere di Satoru Iwata, insediatosi alla testa del colosso di Mario sul finire del 2002. Arriva così *F-Zero GX* che, però, rappresenta un caso a sé stante: vero e proprio frutto di un accordo tra giganti, il nuovo *F-Zero* viene supervisionato da Nintendo/Miyamoto e sviluppato da Sega/Nagoshi. Anche un simile risultato, comunque, rientra ne discorso: Nintendo subappalta all'esterno la realizzazione di nuovi capitoli di celebri saghe o la creazione di nuovi titoli legati ai suoi personaggi più famosi. Nello stesso anno *Donkey Kong* diventa un percussionista d'eccezione con *Donkey Konga* (Namco) e *Wario* girovaga per il suo primo mondo in semi-3D con *Wario World* (Treasure). E poi si prosegue con gioia, soprattutto con l'attivissima Namco che, memore della faccenda Tri-Force (biscotto per voi se ve ne ricordate), negli anni contribuisce alla causa con *Mario Superstar Baseball*, *StarFox Assault* e altri due *Donkey Konga*, chiudendo (momentaneamente) con *Mario Super Sluggers* per Wii. I casi più interessanti e più vicini a quanto sta per succedere in ambito Wii, però, sono quelli di *Geist* e di *Super Mario Strikers*, realizzati rispettivamente dai tedeschi di n-Space e dai canadesi Next Level Games. Proprio questi ultimi sono stati messi a remare nel progetto *Punch Out!!* per Wii, sperando che al timone rimanga saldamente Miyamoto coi suoi illuminati colleghi. Sempre su Wii Nintendo ha chiesto ad Arika di esplorare i fondali marini con *Endless Ocean*, materia in cui il team nipponico aveva già "dato" con altri titoli all'epoca PlayStation: nel 2009 torneranno in Europa con *Endless Ocean 2*. Ancora nessun nuovo progetto per Monster Games, invece, responsabile del buon *Excite Truck*. Ma per contro, ci sono tanti nuovi arrivi: Sandlot (*Earth Defense Force* su Xbox 360) si occuperà di Dynamic Slash, dopo aver realizzato per Nintendo *Chosoju Mecha MG* per DS nel 2006, quindi un nuovo arrivo solo in ambito Wii. Ma è al 100% "di primo pelo" Gaia, il team attualmente al lavoro su *Cosmic Walker*. Ancora: Grezzo Games, etichetta nata nell'aprile del 2007, sta curando *Line Heroes Attack* e la sempre avventurosa Cing promette di regalare un radioso e misterioso futuro ad Ashley (*Another Code: R*). Soprattutto per queste ultime piccole software house è un'occasione importante da sfruttare: hanno la possibilità di lavorare su progetti nuovi, svincolati dall'universo Nintendo, ma con alle spalle la promozione e l'occhio dei ragazzi di *Super Mario*. Chissà, magari un giorno ci regaleranno vere e proprie pietre miliari, magari già con *Cosmic Walker*, *Dynamic Slash* e tutti i loro compagni di avventura.

Prima di essere acquisita da Nintendo, Monolith Soft ha realizzato *Baten Kaitos* e *Baten Kaitos Origins*: entrambi per GameCube.

I GIOCHI DEGLI ALTRI

I giochi prodotti da Nintendo, ma fatti da altri.

GAMECUBE

- **F-Zero GX** - Amusement Vision - 2003
- **Wario World** - Treasure - 2003
- **GiftPia** - skip - 2003
- **Donkey Konga** - Namco - 2003
- **Kururin Squash** - Eighting - 2004
- **Baten Kaitos** - Monolith - 2005
- **Battalion Wars** - Kuju - 2005
- **Geist** - n-Space - 2005
- **Mario Superstar Baseball** - Namco - 2005
- **StarFox Assault** - Namco - 2005
- **Super Mario Strikers** - Next Level Games - 2005
- **Baten Kaitos Origins** - Monolith - 2006
- **Chibi Robo** - skip - 2006

Wii

- **Excite Truck** - Monster Games - 2007
- **Endless Ocean** - Arika - 2007
- **Mario Super Sluggers** - Namco - 2008
- **Wario Land the Shake Dimension** - Good Feel - 2008

Oltre a *Donkey Konga*, Namco ha curato anche *Mario Superstar Baseball*, con un piccolo aiuto da parte di Camelot (*Mario Tennis* e *Mario Golf*).

I PIÙ ATTESI

Dieci giochi da aspettare con il fiato sospeso!

1 Animal Crossing City Folk

- Italia: Dicembre
- USA: 16 nov.
- Giappone: Nov.

Pare simile all'episodio per DS ma le novità presentate non sono poche: una metropoli nuova da visitare, il supporto di microfono e tastiera, la possibilità di scambiare foto nella Bacheca... Il mese prossimo ci sarà la recensione!

2 Nintendo DSi

- Italia: 2009
- USA: 2009
- Giappone: Disp.

Il nuovo Nintendo DSi ci fa impazzire non tanto per le due fotocamere, ma soprattutto per la memoria interna e la possibilità di scaricare nuovi giochi DSiWare!

3 MadWorld

- Italia: 2009
- USA: 2009
- Giappone: 2009

Da Sega e Platinum Games (ex Clover) è in arrivo un gioco d'azione assurdo. Il futuro è in bianco e nero, ma anche rosso sangue. Soprattutto: il futuro è violento!

4 Wii Sports Resort

- Italia: 2009
- USA: 2009
- Giappone: 2009

Il seguito di *Wii Sports* arriverà con nuove discipline (Power Cruising, Disc Dog e Sword Play quelle finora mostrate) ma soprattutto con il Wii MotionPlus che aumenta la versatilità del telecomando Wii.

5 GTA Chinatown Wars

- Italia: Inverno
- USA: Inverno
- Giappone: N.D.

L'affascinante e immenso mondo criminale di Rockstar si trasferisce su Nintendo DS senza per questo rinunciare a nulla. L'abbiamo provato e ne siamo già entusiasti.

6 Mario & Luigi SuperStar Saga 3

- Italia: N.D.
- USA: N.D.
- Giappone: 2008

I fratelli idraulici più amati del mondo torneranno presto su DS con una nuova avventura in salsa GdR a base di attacchi a turni, strambi personaggi, e tanti, tantissimi colori.

7 Pokémon Platinum

- Italia: N.D.
- USA: N.D.
- Giappone: Disp.

Dopo la bella anteprima di Zanna anche noi vogliamo ricominciare a catturare tutti i mostriciattoli tascabili presenti in *Pokémon Platino*, possibilmente però non in giapponese...

8 Made in Wario: Made in Ore

- Italia: N.D.
- USA: N.D.
- Giappone: 2009

Il nuovo *WarioWare* per Nintendo DS sembra ancora più folle del solito e in più offrirà ai giocatori la possibilità di creare i propri microminigiochi personali disegnandoli con lo Stilo!

9 Little King's Story

- Italia: 2009
- USA: 6 gennaio
- Giappone: Dicembre

Dal Giappone, tanto per cambiare, è in arrivo un gioco di ruolo e di strategia davvero strano, ma il cui stile grafico e l'idea (diventare un "piccolo" Re con tanto di esercito) ci affascinano davvero.

10 Punch-Out!!

- Italia: N.D.
- USA: N.D.
- Giappone: 2009

Dopo un lunghissima assenza dai ring Little Mac, il peso massimo di Nintendo, torna a calzare i guantoni per un nuovo spettacolare gioco di boxe per Wii. Come non volerlo subito?

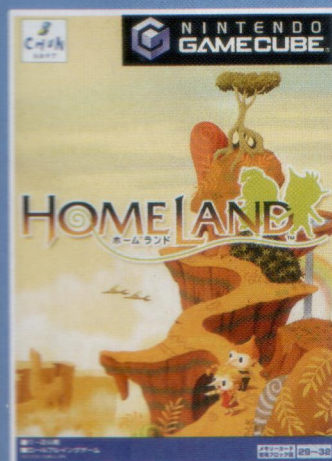
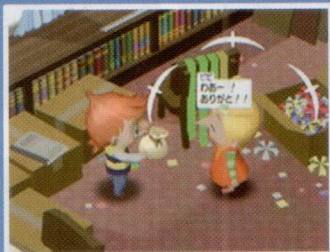
SOTTO LA LENTE

Grazie al Tokyo Game Show e alla conferenza autunnale di Nintendo che l'ha preceduto, gli annunci non sono mancati e alcuni sono stati di una tale portata da modificare non poco la nostra mutevole lista dei giochi più attesi. Da cosa iniziare? Del nuovo **DSi** ci affascina da morire la possibilità di scaricare giochi DSiWare, ma cosa dire allora di ***Mario & Luigi SuperStar Saga 3***? Se pensate che il primo è stato il nostro gioco preferito per GBA capirete che l'attesa è alle stelle! Il nuovo ***Made in Wario*** non è più in alto in classifica solo perché ancora non abbiamo capito bene come funziona e come si potranno disegnare i propri microminigiochi. Infine, c'è il nuovo ***Punch-Out!!***: non vediamo l'ora di salire sul ring nella speranza che gli sviluppatori di Mario Strikers facciano bene il loro lavoro... altrimenti indosseremo noi i guantoni!

LOST IN TRANSLATION

Giochi dispersi che ancora attendiamo.

HOMELAND
EDITORE: Chunsoft
SVILUPPATORE: Chunsoft
ANNO: 2005
CONSOLE: GameCube

Sullo scorso numero di NRU, all'interno di questa rubrica, vi abbiamo parlato di *Giftpia*, uno stravagante esperimento di Skip per certi versi simile ad *Animal Crossing*, tanto da guadagnarsi la definizione di "Communication Game", proprio come il gioco di Tezuka e compagni. Questo mese, invece, vi raccontiamo di un altro titolo per GameCube, sviluppato da Chunsoft, che più che un Communication Game era un vero e proprio MMORPG (che per chi non lo sapesse sta per Massive Multiplayer Online Role Playing Game, l'espressione che si usa per definire i giochi di ruolo online). Nella confezione di *Homeland*, infatti, trovavano spazio un adattatore di rete e due dischetti, l'uno contenente la modalità in singolo e l'altro per il gioco online, vero e proprio cuore pulsante dell'esperienza. Se offline, infatti, *Homeland* si limitava a ricalcare la formula tipica dei GdR nipponici, una volta in rete il gioco di Chunsoft mostrava più di una peculiarità: uno dei giocatori assumeva il ruolo di "Dungeon Master", piazzando trappole, condizionando gli eventi e monitorando le statistiche dei personaggi, mentre gli altri partecipanti vestivano i panni degli avventurieri, un po' come accadrebbe in un gioco di ruolo cartaceo (non a caso, per certi versi *Homeland* riporta alla mente *Dungeons and Dragons*). Come in ogni MMORPG che si rispetti, l'attenzione era posta sulla crescita del personaggio e sull'affinamento del campionario di attacchi, ma in questo caso le "mosse" a disposizione si dimostravano quanto meno inconsuete: per fare un esempio, prendendo per mano un compagno era possibile assumere alcune delle sue abilità e al tempo stesso trasmettere le proprie, così da creare una sorta di "catena tattica". A movimentare ulteriormente la situazione trovavano poi spazio alcuni minigiochi a quiz e divagazioni narrative che chiamavano in causa viaggi nel tempo e misteri irrisolti. Graficamente parlando, *Homeland* presentava uno stile non dissimile da quello di *Animal Crossing*, anche se in questo caso i filtri utilizzati facevano apparire il mondo di gioco simile alla plastilina. Un progetto quanto meno interessante, non c'è che dire. Purtroppo, come tutti i giochi presi in esame in questa rubrica, Homeland non ha mai varcato i confini nipponici.

Cosa ci siamo persi?

L'unico gioco per GameCube (insieme ai vari episodi di *Phantasy Star Online*) in grado di traghettare il GC verso l'online, e pertanto decisamente avanti rispetto ai suoi tempi. *Homeland*, in buona sostanza, si presentava come una via di mezzo tra un Communication Game e un MMORPG, con una massiccia dose di stravaganza e qualche idea interessante a impreziosire la formula di base. Sarebbe bello rivederlo spuntare su WiiWare, no?

SPECIALE TGS 2008

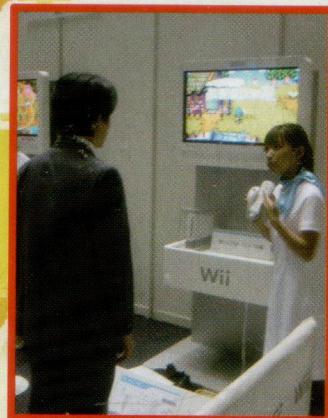
TOKYO GAME SHOW 2008

Tutto quello che dovete (e volete) sapere sulla fiera più folle del mondo.

A cura di Gianluca Minari

Solitamente è nel mese di settembre che si svolge il Tokyo Game Show, fiera divenuta ormai più importante dell'E3, se non a livello di annunci sicuramente in termini di grandezza espositiva. Quest'anno, invece, i saloni del Makuhari Messe di Chiba hanno ospitato il celebre show videoludico a metà di ottobre: per la precisione i padiglioni dell'immensa struttura del Makuhari Messe si sono riempiti di giornalisti provenienti da tutto il mondo nei due business day 9 e 10 ottobre, mentre i successivi due giorni di fiera, l'11 e il 12 ottobre, erano aperti anche ai comuni mortali. Nei business day abbiamo avuto modo di provare le novità più interessanti con relativa tranquillità, mentre nei giorni normali le file davanti agli stand più gettonati superavano anche le quattro ore (e ci riferiamo in particolare al teatro al chiuso di Square Enix e alle postazione giocabili di *Monster Hunter 3*). Prima di analizzare i vari stand, facciamo un passo indietro temporale, precisamente una settimana prima del TGS, quando nello stadio di Yoyogi a Tokyo si è svolta la Conferenza Autunnale Nintendo, alla quale ovviamente eravamo stati invitati.

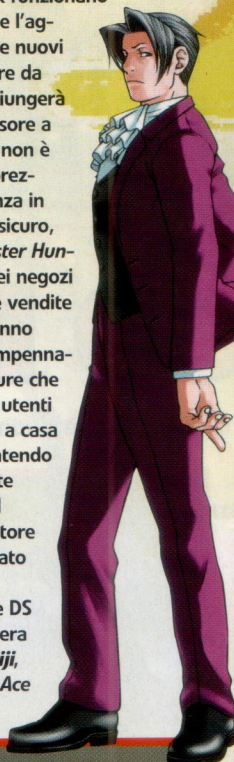
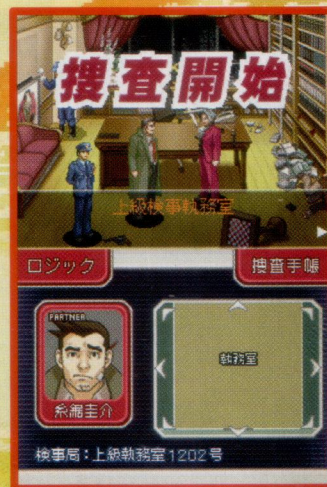
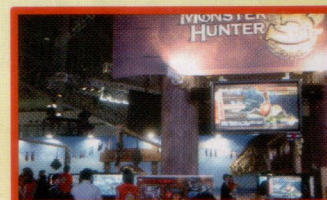
Come da tradizione, la conferenza autunnale di Nintendo si è aperta con un lungo discorso del grande capo Satoru Iwata: grafici e tabelle illustravano dettagliatamente le ottime vendite di Wii e DS, anche se, per quanto riguarda la console portatile Nintendo, le vendite settimanali si sono ormai stabilizzate, lontane ormai dai record della passata stagione quando si registrava il tutto esaurito nel giorno stesso del ritorno dei DS. A questo punto Iwata-san ha tirato fuori dal cilindro il DSi (del quale saprete già tutto) spiegando che è arrivato appunto il momento di una nuova evoluzione per la console col touch screen. Dopo il lungo, e un po' prolisso, discorso di Iwata-san, sono stati mostrati finalmente dei trailer sul grande schermo, e l'attenzione delle stampa si è rivolta in particolare allo spettacolare filmato di *Monster Hunter 3* rivelato in esclusiva per la prima volta proprio alla conferenza Nintendo di un anno fa. A questo punto il boss Nintendo si è dato il cambio con Shigeru Miyamoto che si è subito esibito in una dimostrazione di quello che sarà senza dubbio il titolo più importante della prossima stagione: il fenomenale *Wii Music*, un'esperienza musicale ("non un gioco", ha precisato Miyamoto-san) capace di riunire intere famiglie intorno al televisore per suonare virtualmente in compagnia. Poi è stata la volta della prova dei giochi, non solo quelli Nintendo ma anche quelli delle altre software house. E per quanto riguarda le impressioni, vi invitiamo a leggere le prossime pagine dedicate alle singole case.

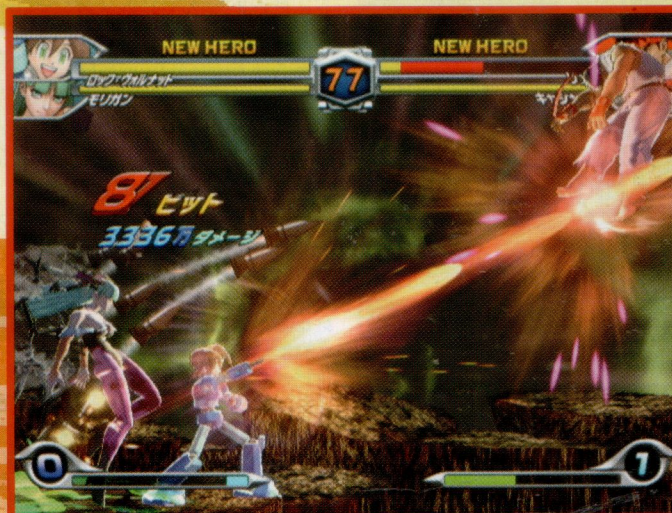
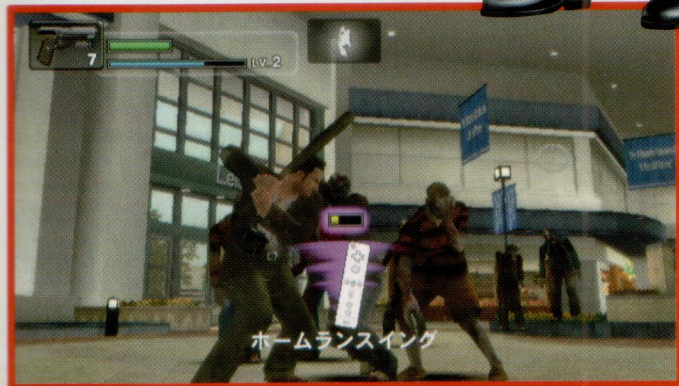
Il buon Shigeru Miyamoto si è divertito come un matto a suonare il pianoforte con la sua nuova creazione.

L'altro straordinario titolo assolutamente da provare era il nuovo *Animal Crossing* per Wii, con una nuova città tutta da visitare.

CAPCOM

Un cacciatore di mostri davvero speciale e il ritorno dei tribunali portatili.

Una delle vincitrici di questo TGS 2008 è stata senza ombra di dubbio Capcom. Diciamo pure che il 60% dei visitatori, ad apertura dei cancelli, si è diretto correndo verso il suo stand per provare un "giochino" intitolato ***Monster Hunter 3***. Sì, il cacciatore di mostri Capcom passato dalla concorrenza Sony al Wii di Nintendo è stato il gioco più provato della fiera. Le file? Pensate che addirittura nei due business day si dovevano attendere come minimo due ore per arrivare dinanzi a una postazione giocabile di *Monster Hunter 3*. Ma il nuovo gioco di Keiji Inafune si meritava tutto questo successo? Assolutamente sì. Molto più vasto e spettacolare dei suoi precedenti episodi usciti su PS2 e PSP, *Monster Hunter 3* segna il debutto nella serie di fasi acquatiche per catturare le creature che popolano i paesaggi sottomarini. E la demo giocabile ci ha permesso di visitare gli abissi, armati fino ai denti e in compagnia di altri tre utenti collegati, per dare la caccia a enormi draghi modellati e animati in modo semplicemente meraviglioso. Tutto, a partire dagli scenari fino ad arrivare agli effetti speciali, sfrutta fino all'ultima goccia l'hardware del Wii e la fluidità è stabile in ogni momento del gioco. Ovviamente era possibile anche esplorare delle zone sulla terra ferma, e anche in questo caso lo scenario riusciva in ogni istante a rapire il nostro cuore. I nuovi controlli assegnati all'affiatata coppia telecomando Wii e Nunchuk funzionano a meraviglia, e l'aggiunta di tante nuove armi e creature da catturare aggiungerà ulteriore spessore a una saga che non è mai stata apprezzata abbastanza in occidente. Di sicuro, quando *Monster Hunter 3* uscirà nei negozi giapponesi, le vendite del Wii subiranno un'ulteriore impennata, diciamo pure che un milione di utenti si porteranno a casa la console Nintendo semplicemente per giocare al nuovo simulatore di caccia griffato Capcom.

E sul versante DS cosa c'era? C'era ***Gyakuten Keiji***, lo spin-off di *Ace Attorney* con protagonista il gelido Miles Edgeworth. Il gioco, più orientato verso l'avventura investigativa, vi permette di muovere il personaggio attraverso degli ambienti bidimensionali per effettuare investigazioni e raccogliere indizi come in una classica avventura grafica punta e clicca. Le informazioni raccolte vanno unite tra loro nella fase di ragionamento per ottenere le prove necessarie nella successiva fase del tribunale, anche qui presente e ben fatta almeno quanto quella della serie originale.

Per concludere c'è da segnalare il simpatico ***Tatsunoko VS Capcom***, conversione per Wii del divertente picchiaduro già disponibile in sala giochi con tutte le star più famose dei picchiaduro Capcom e dei più classici anime firmati Tatsunoko. Rispetto all'edizione da sala, il gioco per Wii propone una ricca sezione di minigiochi da affrontare in compagnia degli amici.

La parte investigativa di *Gyakuten Kenji* è molto più profonda di quella incontrata nella serie principale dell'avvocato Capcom.

Quattro ore di fila per *Monster Hunter 3* sono troppe addirittura per un giapponese. Figuratevi per un occidentale!

Muoversi sott'acqua per cacciare i mostri può essere un po' complicato all'inizio, ma ci si abitua subito.

La conversione per Wii di *Tatsunoko VS Capcom* è curata fino all'ultimo particolare: si tratta di un picchiaduro a incontri veramente ben fatto!

Chi non avesse giocato alla versione originale del primo *Klonoa*, non potrà proprio lasciarsi sfuggire il suo splendido remake per Wii: è uno splendido gioco.

In *Taiko no Tatsujin* Wii i vostri Mii si muoveranno a ritmo di musica sullo sfondo. Davvero un'idea carina!

Wii Dance Collection è un gioco musicale in cui si cerca di riprodurre le coreografie su schermo muovendo il telecomando nello spazio.

Tecnicamente parlando *The Sky Crawlers* ci ha davvero impressionati: resta da verificare se le missioni saranno varie come promesso dagli sviluppatori.

Vi ricordiamo che *Tales of Hearts* per DS verrà venduto in due edizioni, una con i filmati in CG, l'altra con i filmati a cartone animato.

CONFERENZA PRE-TGS

Qualche giorno prima del TGS siamo stati alla conferenza Namco Bandai presso i suoi uffici nel quartiere di Shinagawa a Tokyo. Be', innanzitutto vi diciamo che gli uffici di Namco Bandai sono davvero belli, sembra di stare all'interno di un film di fantascienza. Comunque l'evento si è rivelato piuttosto deludente: la presentazione era infatti rivolta alla stampa straniera, con titoli "vecchi" come *Tales of Symphonia 2* e *Dragon Ball Origins*.

NAMCO BANDAI

Un suggestivo GdR horror e la risurrezione di una vecchia conoscenza.

Lo stand del colosso Namco Bandai era uno dei più grossi della fiera, ed anche uno dei pochi strutturati in modo davvero esemplare: chi non aveva voglia di mettersi in fila per provare questo o quel titolo aveva comunque modo di apprezzare i giochi osservando le partite degli altri giocatori. Cominciano la carrellata con lo splendido ***Fragile*** per Wii, che si è rivelato bello almeno quando promettevano da tempo immagini e filmati. Con il Nunchuk si muove il protagonista, mentre con il telecomando si controlla la torcia per far luce nelle tenebre, perché *Fragile* può essere considerato un vero e proprio GdR horror. I combattimenti sono all'insegna dell'azione, con le creature da abbattere eseguendo i più disparati attacchi con la pressione dei pulsanti. L'altro titolo che ha subito catturato le nostre attenzioni è stato ***The Sky Crawlers***, basato sul nuovo lungometraggio animato di Mamoru Ishii, una splendida avventura aerea sviluppata dai programmatori di *Ace Combat*. La grafica è davvero uno sballo, con paesaggi ricchi di particolari che si muovono a una fluidità stabile di 60 fotogrammi al secondo. Non del tutto convincente invece il secondo ***Family Ski*** che ora ospita anche le tavole da snowboard: giocabile sì e decisamente più voluminoso del suo corto predecessore, il simulatore di sci Namco è soltanto un po' debole dal punto di vista tecnico, con una grafica che sfigura di fronte ad altre produzioni del genere per Wii. Una gustosa sorpresa è stata la conversione del primo ***Klonoa*** dedicata al Wii, munita di una grafica al passo coi tempi e provvista di nuovi contenuti rispetto al gioco originale per PlayStation. Unica pecca il prezzo: il prodotto verrà proposto in formato pacchettizzato a prezzo pieno, il che non è certo un aspetto positivo.

L'unica cosa che non ci ha convinto di *Fragile* era l'animazione del protagonista, che corre come un burattino. Il resto era semplicemente perfetto!

Per gli amanti dei giochi musicali c'era invece ***Taiko no Tatsujin Wii***, nella cui confezione si potrà trovare il controller dedicato a forma di tamburo. Il numero di brani selezionabili è incredibile, e la modalità multiplayer si preannuncia divertentissima. Per quanto invece riguarda la console portatile Nintendo, abbiamo avuto modo di provare l'attesissimo ***Tales of Hearts***, curato dai creatori originali della serie. La grafica poligonale non è certo il massimo del dettaglio, ma la sequenza di combattimento è finalmente impeccabile, quel perfetto cocktail di azione e strategia che ha contraddistinto da sempre i migliori episodi della saga Namco. Vale infine la pena di menzionare l'annuncio di ***Game Center CX 2***, seguito per DS della compilation di vecchi classici mai esistiti, caratterizzato da ancora più giochi e da un gameplay di prima classe che miscela il tipico gusto dei retrogame alle meccaniche dei prodotti più moderni.

Chi provava *428*, la nuova sound novel Chun Soft, riceveva in omaggio un DVD sul "making of" di questo affascinante film interattivo.

SEGA

L'universo tascabile di Platinum Games e il primo gioco senza controller.

Quest'anno Sega non è più sola, può contare infatti sulla nuova alleanza con Platinum Games, la nuova etichetta fondata da Tatsuya Minami, ex uomo Capcom che ha al suo servizio pezzi grossi come Atsushi Inaba e Hideki Kamiya. Centinaia di visitatori si sono fermati davanti allo stand Sega per assistere alla presentazione dei titoli Platinum Games. Per la console portatile Nintendo c'era *Mugen Kouro*, meglio conosciuto in occidente con il titolo ***Infinite Space***: il director del gioco è salito sul palco per presentare la sua ultima creazione, un vero e proprio GdR spaziale dotato di una profonda storia e di personaggi estremamente carismatici. I menu del touch screen sono soltanto apparentemente complicati: in realtà basta toccare sui nomi delle varie armi equipaggiate sull'astronave per attaccare in modo veloce i mezzi avversari. *MadWorld* per Wii era invece assente, complice forse l'esagerata violenza del prodotto non adatta ai tanti bambini presenti alla fiera giapponese. Rimanendo sempre in tema GdR, lo spazio espositivo di Sega ha offerto la demo giocabile di ***Phantasy Star Zero***, immediato in tutto e per tutto, con una modalità multiplayer a quattro giocatori semplicemente grandiosa e una funzione chat a base di disegni davvero simpatica. Per gli appassionati dei quest virtuali c'era anche ***The Seventh Dragon***, con una grafica molto graziosa e delle battaglie piuttosto tradizionali per il genere, ***Shining Force Feather***, nuovo episodio del franchise Sega molto più immediato del passato e dotato di un'inedita componente action (nei duelli inquadrati à la *Fire Emblem* bisogna premere i pulsanti attivamente per colpire il nemico) e ***Furai no Shiren 2***, il remake per DS del celebre "dungeon RPG" firmato Chun Soft. Portava la firma Chun Soft anche ***428*** (si legge "Shibuya"), romanzo digitale per Wii ambientato nel quartiere dei giovani di Tokyo con miriadi di strade da intraprendere per leggere ogni volta una trama diversa (c'è addirittura uno scenario bonus a cartoni animati!).

Il character design di *Infinite Space* è veramente bello, e la trama promette di essere profonda almeno quanto il sistema di gioco.

Il gioco tuttavia che ha attirato maggiormente la curiosità dei visitatori è stato ***Let's Tap*** per Wii, sviluppato da Prope, la nuova etichetta dell'indipendente Yuji Naka che continua comunque a essere finanziato da Sega. Si tratta del primo titolo nella storia dei videogiochi che si gioca senza un reale controller stretto tra le mani: una sorta di *Track'n Field* in salsa futuristica dove si controllano gli atleti attraverso le vibrazioni prodotte dalle dita. Basta sistemare il telecomando su una scatola di cartone e colpire velocemente la superficie con le dita per far avanzare il corridore il più velocemente possibile. Per saltare gli ostacoli è necessario un colpo più forte, mentre per tagliare l'arrivo bisogna sfiorare appena la scatola. Abbiamo avuto modo di provare il gioco con Yuji Naka (spesso si trovava allo stand per osservare le reazioni dei giocatori), e possiamo dirvi che il tutto funziona davvero bene. Unica pecca il prezzo: un titolo come *Let's Tap* sarebbe stato perfetto per il canale WiiWare, e invece i giapponesi dovranno pagarlo a prezzo pieno.

Chattare con i fumetti tra un combattimento e l'altro di Phantasy Star Zero è davvero divertente.

MARVELOUS ENTERTAINMENT

Anno dopo anno lo stand di Marvelous Entertainment diventa sempre più imponente. Tanti i titoli interessanti per Wii e un annuncio importantissimo: *No More Heroes Desperate Struggle*, seguito dell'originale action game firmato Gouichi Suda. Ecco a voi i titoli più importanti.

OBORO MURAMASA
Lo abbiamo giocato per voi, ed è semplicemente fantastico. Si tratta di un action game vecchio stile, dove è possibile eseguire tantissime combo aeree per affettare i nemici.

AVALON CODE
Già dovreste conoscere questo originale GdR per DS dove si succhiano i dati dai nemici per farli comparire sul touch screen e modificarli per indebolire i mostri più potenti.

ARC RISE FANTASIA
Ecco un altro bel gioco di ruolo, questa volta per Wii: le analogie con la serie *Tales of* di Namco sono tante, con combattimenti action e una grafica 3D spiccatamente anime.

RUNE FACTORY FRONTIER
Spin off di *Harvest Moon*, *Rune Factory Frontier* per Wii vi permetterà non solo di coltivare i campi, ma anche di avventurarvi in foreste e dungeon a caccia di tesori.

LITTLE KING'S STORY
Ousama Monogatari, titolo giapponese dell'ultima creazione del papà di *Harvest Moon*, non era giocabile ma sta cominciando a prendere forma. Lo sviluppatore è Cing, la casa di *Hotel Dusk*.

Ecco il vostro inviato immortalato in foto in compagnia della mascotte di Square Enix. Chi è il più grazioso?

Il primo episodio ci era piaciuto molto, ma questo secondo appuntamento con i libri di favole Square Enix si preannuncia ancora più vario e duraturo.

I grafici avrebbero potuto aggiornare l'aspetto della conversione di *Chrono Trigger* per DS.

Gli scontri di *Valkyrie Profile* sono uno spasso: a ogni pulsante è assegnato uno dei personaggi.

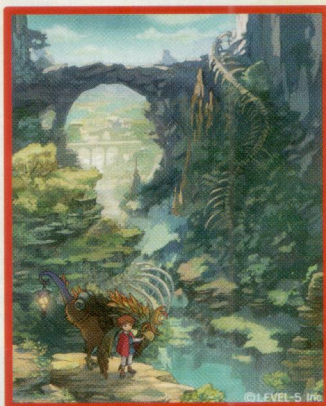
SQUARE ENIX

Il ritorno atteso di *Kingdom Hearts* e tanti filmati non interattivi.

Per carità, non si può certo dire che lo stand Square Enix non fosse fornito, ma i titoli meritevoli di una fila di tre ore erano veramente pochi (il sottoscritto non riesce ancora a capire come un giapponese possa sopportare 180 minuti di fila senza fare nemmeno un fiato...). Il titolo di punta per DS è stato senza dubbio ***Kingdom Hearts 358/2***, primo episodio del celebre franchise Square Enix a comparire sulla console col touch screen. Il demo giocabile permetteva di scegliere tra la classica modalità Storia o il neonato multiplayer a quattro giocatori. Anche se si è dovuta sacrificare in parte la grafica, con paesaggi molto meno articolati rispetto alle precedenti edizioni per PS2, il feeling dei combattimenti action è rimasto pressoché invariato. Come già ben saprete, *Kingdom Hearts 358/2* narra le vicende di Roxus quando ancora apparteneva alle file della losca organizzazione XIII. Nella demo il nostro protagonista veniva aiutato da un secondo personaggio controllato dall'Intelligenza Artificiale, e al termine dello stage ci aspettava il classico boss da sconfiggere con magie e tecniche speciali. Questo nuovo episodio per DS sembra dare molto più spazio che in passato alla componente "avventura", con molti misteri da risolvere per le mappe per ottenere ricompense esclusive. Rimanendo sempre in tema GdR, abbiamo dato una veloce occhiata al nuovo ***Valkyrie Profile*** per DS, ora caratterizzato da battaglie tattiche con unità da spostare di casella in casella. Una volta arrivati di fronte al target si passa alla fase di battaglia con i quattro membri del party assegnati ai quattro tasti del DS. A seconda dell'ordine di esecuzione degli attacchi e dei personaggi introdotti nel team, l'utente potrà eseguire combo sempre diverse e incredibilmente spettacolari. Per gli amanti della mascotte pennuta di *Final Fantasy*, c'erano invece i discreti ***Chokobo to Mahou no Ehon 2***, compilation di simpatici minigiochi tra le pagine di un libro di favole digitale, e ***Tokiwasure no Meikyu DS Plus***, conversione portatile del "dungeon RPG" uscito su Wii, munito di una nuova modalità con protagonista Cid. È stato invece un peccato non poter provare l'attesissimo *Dragon Quest IX*, del quale è stato mostrato solamente un nuovo trailer nel Closed Mega Theater. Abbiamo potuto ammirare un bellissimo filmato in Computer Grafica ma anche alcune fasi giocate: non c'è niente da dire, il team Level 5 ha fatto i miracoli su DS, ma il dettaglio è ancora basso, soprattutto quando la telecamera si avvicina sui personaggi. L'altro assente ingiustificato è stato *Chrono Trigger* per DS, ormai in dirittura di arrivo nei negozi di Tokyo: il gioco sembra essere, nel bene e nel male, una fotocopia dell'edizione originale per Super Nintendo. Le animazioni dei personaggi si sono invecchiate davvero male: un restyling della grafica, o magari una fusione di elementi 2D e 3D, avrebbero giovato al ritorno di *Chrono Trigger* per DS, che tra l'altro verrà proposto a prezzo pieno nel paese del sol levante.

LEVEL 5

Il primo GdR di Hayao Miyazaki e la prima console che non si tocca.

In questi ultimi anni la casa di Akihiro Hino è cresciuta in modo impressionante, e lo stand di Level 5 del TGS 2008 lo dimostrava ampiamente. Forse l'unica nota dolente era il numero di titoli realmente giocabili, solamente uno, il terzo episodio di ***Professor Layton*** per DS. Lo abbiamo provato nei quindici minuti a nostra disposizione, e possiamo già dirvi che si tratta di uno splendido capitolo conclusivo. L'impostazione è sempre la stessa, tanti quiz di enigmistica da risolvere pennino ben stretto in mano mandando avanti al tempo stesso le investigazioni in quella che è anche un'avventura grafica realizzata coi fiocchi. Il viaggio nel tempo è il tema dell'ultima (ma ne siamo proprio sicuri?) avventura del Professor Layton, che vedrà il piccolo assistente Luke interagire con una versione di se stesso proveniente dal futuro. I punti clou della storia verranno come sempre accompagnati da alcuni magnifici filmati anime che sembrano essere usciti da un film di Hayao Miyazaki. E rimanendo in tema Miyazaki, non possiamo non parlare di ***Ninokuni The Another World***, nuovo GdR per DS realizzato da Level 5 in collaborazione con il prestigioso Studio Ghibli capitanato dal noto regista giapponese de "La Città Incantata". Abbiamo avuto la fortuna di ammirare il primo trailer del gioco nell'immenso teatro al chiuso allestito allo stand di Level 5. Character design e animazioni ci hanno tolto letteralmente il fiato, ma anche la grafica in game, composta da un mix di fondali prerenderizzati e personaggi poligonali, è tra le più accurate che si siano mai viste sulla console portatile Nintendo. Il giovane protagonista viaggia tra due mondi disegnando simboli sul touch screen per eseguire diversi comandi speciali. Il gameplay è ancora immerso nel mistero, ma la nostra voglia di giocare *The Another World* è già alle stelle. Sempre sul grande schermo abbiamo ammirato ***Inazuma Eleven 2***, seguito dello strepitoso GdR calcistico griffato Level 5 (questa volta i nostri atleti dovranno addirittura vedersela contro una squadra di alieni provenienti da un lontano pianeta!), e i primi due esponenti della neonata linea "***Atamania***", fatta di semplici software a prezzo budget che allenano la mente con quiz di vario genere (uno dei due prodotti porta la firma dello stesso autore degli enigmi di *Professor Layton*). Vogliamo concludere la rassegna Level 5 con quello che è stato probabilmente l'annuncio più importante fatto dalla casa di Akihiro Hino: Roid, una console virtuale offerta da un nuovo "game portal" su Internet che permetterà agli utenti di acquistare e giocare su PC tutti i titoli Level 5, indipendentemente dalla macchina su cui girano originariamente (si tratterà soprattutto di prodotti per DS e PSP). La notizia di Roid è stata una delle più significative del TGS, un qualcosa che potrebbe realmente stravolgere il concetto di console negli anni a venire. Davvero complimenti sinceri a quel geniaccio di Hino-san!

Ninokuni The Another World aveva una grafica fin troppo pulita per trattarsi di un gioco per DS. Qualcosa non quadra...

In una teca era esposto un modellino del Roid, la console virtuale di Level 5 che avremo presto il piacere di giocare via internet.

Nella terza avventura del Professor Layton verranno svelati molti misteri, come il motivo per cui il protagonista porta quello strano cappello...

Nella confezione speciale di *The Another World* troverete un vero e proprio libro con spiegato il funzionamento di ogni simbolo usato nel gioco.

Inazuma Eleven 2 dovrebbe essere ancora più "GdR" del suo predecessore, con tante città da visitare e personaggi da reclutare nel proprio team.

TAITO

Meno novità del solito, quest'anno, allo stand della casa di *Space Invaders*. Lo spazio Taito era "barrier free" e consentiva una veloce prova dei titoli esposti senza dover sopportare file pazzesche come invece accadeva negli altri stand. Ma veniamo ai dettagli e ai migliori giochi visti allo stand Taito.

COOKING MAMA 2

Qualcuno di voi potrà pure storcere il naso, ma il franchise *Cooking Mama* rappresenta ormai un importante pilastro per Taito. Ecco quindi che i riflettori erano tutti puntati su *Cooking Mama 2* per Wii, con oltre 50 ricette virtuali da eseguire muovendo intuitivamente il telecomando per riprodurre le tipiche azioni che si fanno in cucina. La grafica è ancora più graziosa, e la presenza di tante modalità dovrebbero rendere questo seguito molto più longevo del predecessore.

GARDENING MAMA

Per la console portatile Nintendo si è visto *Gardening Mama*, versione "giardinaggio" dell'ormai celebre simulatore di cucina Taito. Tutto ha inizio dall'apertura della bustina dei semi, con un veloce tratto di pennino, per poi fare una buca nel terreno, seminare, annaffiare e curare le varie piante fino a veder sbocciare i fiori. Un nuovo successo per Taito?

SPACE PUZZLE BOBBLE

Gli amanti dei puzzle game non potranno lasciarsi sfuggire questa nuova versione "spaziale" del classico Taito. La regola è sempre la stessa: affiancare tre bolle dello stesso colore per vederle scomparire e ottenere dei punti. Semplicemente grandiosa la modalità multiplayer a quattro giocatori.

KONAMI

Il debutto di *Genso Suikoden* per DS e una grossa delusione per Wii.

Grande più o meno come lo stand dello scorso anno, lo spazio Konami è stato piuttosto avaro di offerte: possiamo quindi parlare di parziale delusione, soprattutto perché le reali novità non si sono viste. Il corner dedicato a ***Genso Suikoden Tierkries*** era uno dei più visitati dal pubblico: ovviamente ci siamo subito accodati per un assaggio del nuovo GdR Konami. La sensazione è quella di trovarsi di fronte a un classico episodio della serie *Suikoden*, ben realizzato sotto tutti i punti di vista, ma ben lontano dall'essere originale. Gli scenari sono rappresentati con dei fondali 2D ben disegnati, mentre i protagonisti super derformed sono costituiti da poligoni. Gli incontri sono casuali e anche piuttosto frequenti, ma le battaglie sono ritmate e la funzione di attacco automatico permette di velocizzare il tutto. L'altro titolo per DS presentato per la prima volta al TGS, era il bizzarro ***Tongari Boshi to Mahou no 365 Nichi***, una sorta di *Animal Crossing* in single ambientato tra le aule e i corridoi di una scuola di magia. All'avvio si crea il proprio avatar e ci si immerge subito in un micro mondo poligonale fatto non solo di lezioni e quiz per potenziare lo studente protagonista, ma anche di scampagnate intorno alla scuola per pescare, catturare insetti e portare a termine miriadi di sub-quest. Carino e ben fatto sotto il profilo grafico, il gioco potrebbe realmente catturare l'interesse di migliaia di giovani utenti DS. Passiamo ora all'analisi dei due nuovi *Castlevania*, per DS e Wii, entrambi presenti. *Order of Ecclesia* non ha bisogno di presentazioni: trovate la recensione a pag. 52! Se il gioco portatile ci ha convinto senza alcuna riserva, il picchiaduro a scontri ***Castlevania Judgment*** per Wii ci ha fatto storcere bocca e naso durante la nostra prova. Nulla da ridire in quanto a grafica: i modelli poligonali sono ben fatti e così come gli spettaccolari effetti speciali delle magie. I controlli sono ben studiati, con il Nunchuk usato per spostarsi, saltare e pararsi e il telecomando Wii sfruttato per attaccare con i movimenti della mano. E allora qual è il problema? Il problema è il numero ridicolo di mosse (praticamente tre attacchi a personaggio), l'estrema semplicità strutturale delle arene e l'assoluta mediocrità dell'insieme (pare che non si possa nemmeno effettuare un contro-attacco per bloccare le super mosse dell'avversario... e siamo nel 2008!). Continuiamo a stimare il lunatico IGA, ma certe volte se ne esce con certe cose che ci fanno proprio perdere la testa! Incrociamo le dita perché la speranza è l'ultima a morire!

Graficamente *Castlevania Judgment* non è affatto male, è solo che ci aspettavamo un minimo di profondità dal sistema di combattimento.

Il corner di *Castlevania* era ben strutturato e soprattutto spazioso: sulle pareti erano stati attaccati dei bei poster con le illustrazioni dei protagonisti del picchiaduro per Wii.

Tongari Boushi to Mahou no 365 nichi è a tutti gli effetti un clone di *Animal Crossing*, con qualche idea originale qua e là.

Genso Suikoden Tierkries si lascia giocare molto bene: reclutare tutti i 107 personaggi è uno degli obiettivi del GdR Konami.

HUDSON SOFT

Quest'anno la casa di Bomberman era presente con una line-up fornita, ma fatta di tanti titoli che, probabilmente, non vedremo mai dalle nostre parti. I seguenti titoli verranno quasi sicuramente localizzati anche per l'occidente.

HATARAKU HITO

Letteralmente "L'uomo che lavora", *Hataraku Hito* è una compilation di oltre cinquanta lavori proposti sotto forma di minigioco, da affrontare in single o in multiplayer. Tra le prove più divertenti vi segnaliamo quella del pompiere, dove bisogna usare telecomando a mo' di pompa.

CUSTOM BATTLER BOMBERMAN

La mascotte di Hudson Soft è diventata protagonista di un nuovo episodio per DS intitolato *Custom Battler Bomberman*. La differenza principale con i precedenti episodi è nella possibilità di personalizzare il proprio eroe equipaggiandogli armi e cambiando il suo aspetto. Ci sarà un ricco Story Mode e un irresistibile Multiplayer Mode per partite in compagnia degli amici.

TETRIS PARTY

Tetris è un classico duro a morire, e *Tetris Party* è una rivisitazione del noto puzzle game di origine russa con tante modalità pensate per il multiplayer. Per esempio è stata inserita l'originale modalità "Nobotte Block" nella quale bisognerà condurre verso l'alto un omino formando per lui il percorso incastrando i pezzi tra loro.

TECMO

Promettenti investigazioni portatili da Cing e un ammasso di muscoli da dimenticare.

La prima cosa che toglieva il fiato allo stand Tecmo non erano i giochi, detto francamente, ma le splendide stan-diste! Con questo però non vogliamo affatto asserire che non si siano viste cose interessanti. Anzi! Cominciamo la carrellata con quello che è stato l'annuncio più importante: ci riferiamo a ***Again: Eye of Providence***, nuova avventura investigativa concepita da Takuya Miyagawa, già creatore di *Hotel Dusk* e *Another Code*. La parola chiave questa volta è "telefilm americano": il gioco, che farà uso di attori occidentali in carne ed ossa, trarrà ispirazione dai più classici telefilm polizieschi visti in TV. Suspence e ritmo serrato saranno i punti di forza di una produzione che sa già di capolavoro. Abbiamo avuto modo di provare una demo a porte chiuse con i nostri amici sviluppatori, e vi diciamo sin da subito che *Again* intriga come pochi altri titoli del genere. Il protagonista investigatore, dotato di superpoteri, è in grado di sbirciare il passato per ottenere nuovi indizi mentre esamina le scene del crimine. Il DS va tenuto in verticale: sullo schermo sinistro è visualizzato il passato, mentre il touch screen ospita il presente, e il giocatore dovrà confrontare i due schermi per trovare le differenze e raccogliere nuove prove. La grafica è poligonale e la visuale è in soggettiva proprio come in *Hotel Dusk*, ma c'è da dire che il frame rate è bassino al momento. Passiamo a ***Nostalgio no Kaze***, GdR per DS realizzato in collaborazione con Red Entertainment. Il gioco, con combattimenti tradizionali ma anche aerei à la *Eternal Arcadia*, è stata una bella sorpresa: Tecmo tra l'altro ci ha già detto che il titolo arriverà anche in occidente. Un destino diverso spetterà invece a ***Nishimura Kyoutarou Suspence 2***, seguito di una discreta avventura investigativa per DS scritta dal noto romanziere nipponico che dà il titolo al gioco. La più grande e prevedibile delusione avvistata allo stand Tecmo è stata ***Rygar Muscle Impact*** per Wii. Abbiamo provato la modalità "Arena", una serie di noiosi combattimenti contro mostri che apparivano in maniera random. Con il telecomando si controlla la frusta, mentre con la levetta del Nunchuk si muove il protagonista. Profondità zero, noia infinita e grafica mediocre sono le tre "qualità" di questa demo giocabile (lo Story Mode sarà tutta un'altra cosa, ci ha assicurato il produttore del gioco). Meno male che c'era una deliziosa companion al nostro fianco mentre provavamo il gioco!

Peccato davvero che *Nishimura Kyoutarou 2* non sia previsto per l'occidente, si tratta infatti di un'avventura investigativa realizzata davvero coi fiocchi!

Le battaglie aeree di Nostalgio no Kaze ci hanno convinto pienamente: sono divertenti e, soprattutto, piene di comandi da eseguire.

Ecco la nostra "companion" preferita di tutto il Tokyo Game Show 2008. Era la ragazza immagine di *Nostalgio no Kaze*, meglio di così non si poteva proprio fare!

AVVISTAMENTI FINALI

Infine, diamo uno sguardo ad alcuni degli altri titoli per Wii e DS presenti al Tokyo Game Show e proposti dagli altri produttori del Sol Levante che non abbiamo trattato nelle altre pagine, ovvero From Software, Takara, la storica SNK Playmore e D3 Publisher.

TENCHU 4

Un solo titolo per Wii e importantissimo, da From Software, quel *Tenchu 4* di cui vi abbiamo già parlato su queste stesse pagine. Il nuovo sistema di controllo a base di movimenti con il telecomando funziona piuttosto bene, anche se c'è ancora da regolare un po' la sensibilità.

MONSTERS RACERS

La casa di *Dynasty Warriors* aveva poche novità. La cosa più interessante che si è vista nello stand Koei era *Monster Racers* per DS, un simulatore di corse tra mostri inquadrato lateralmente proprio come un plaftorm 2D. Raccogliendo i power up lungo tragitto si possono potenziare le creature nella successiva fase di crescita.

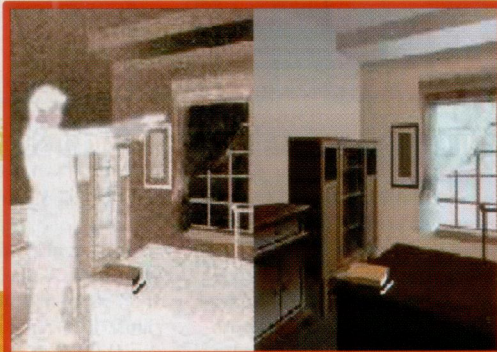
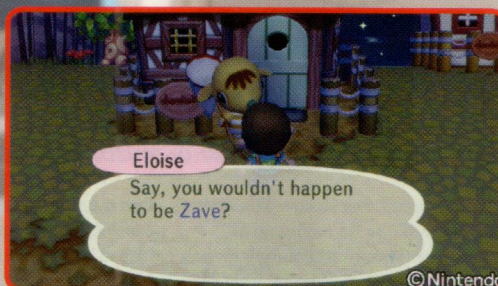
NARUTO EX 3

Tanti i titoli di provenienza "anime" proposti da Takara Tomy, il colosso giapponese dei giocattoli. Per Wii c'era *Naruto EX 3*, terzo episodio del picchiaduro basato sul manga di Masashi Kishimoto: questa volta per eseguire le mosse più potenti si dovranno effettuare dei movimenti specifici con il telecomando.

KIMI NO YUUSHA

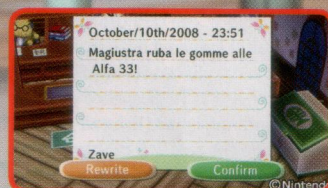
Da SNK Playmore, la casa giapponese esperta in picchiaduro 2D, è in arrivo *Kimi no Yuusha*, un simpatico gioco di ruolo per DS composto da tanti mini quest che possono essere portati a termine, ciascuno, in una mezz'oretta. Lo abbiamo provato per dieci minuti: delizioso graficamente, il gioco è soltanto poco originale nella sua fase di battaglia.

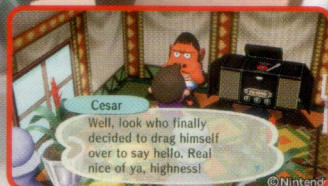
RIZ-ZOAWD

Allo stand di D3 Publisher abbiamo avuto modo di provare *Riz-Zoawd*, il nuovo singolare GdR di Media Vision (i ragazzi di Wild Arms) per la console portatile Nintendo. Simpatico il sistema di controllo che ci permette di muovere la protagonista facendo rotolare la sfera visualizzata sul touch screen.

Il nostro primo disegno (una squallida "Z" su campo nero) non ha convinto nemmeno il protagonista del gioco...

Eccerto che è Zave. Chi altri potrebbe continuare disperatamente a cercare amichetti a quest'ora della notte appena arrivato in città? Su, preparami un bel the.

OGGI PARLIAMO DI:

GIOCO: Animal Crossing: Let's Go to the City
SISTEMA: Wii
GENERE: Simulatore di mutuo agreste
SVILUPPATORE: Nintendo
EDITORE: Nintendo
USCITA: Dicembre 2008

Segnalare il compleanno servirà, come sempre, a ricevere regali e feste "a sorpresa".

Un gioco come *Animal Crossing* non mente mai, e quindi... Ecco un bel messaggio da appendere nella Bacheca del Wii.

Come anticipato all'E3, in *Let's Go to the City* sarà possibile disegnare anche sulle maniche e sul retro.

GENTE NUOVA IN CITTA'

Scaldate i vostri sorrisi migliori, gli animaletti Nintendo stanno per tornare.

A cura di: Mattia Ravanelli

Immaginate qualcosa di crudele, estremamente crudele. Bene, ora provate a paragonarlo a questo: quasi due mesi prima del lancio ufficiale, Nintendo ha avuto l'accortezza di munirci di un Wii con *Animal Crossing: Let's Go to the City*. Fantastico no? Se non fosse per quell'insignificante particolare: non è possibile salvare. E come chiunque sa, o perlomeno chiunque conosca *Animal Crossing*, è impossibile goderselo un po' senza poter registrare i propri progressi. Quello che segue, quindi, è una semplice foto dei primi minuti alle prese con una nuova vita nell'edizione Wii del gioco che ha già fatto innamorare milioni di persone dal 2002 a oggi (o prima ancora, se parlate il giapponese!). Partiamo da una semplice constatazione: la stragrande maggioranza delle immagini che vedete in queste due pagine è autoprodotta, nel senso che è ottenuta direttamente attraverso il Wii e quindi salvata su di una normalissima scheda SD. Non serve una tecnologia da oltrespazio, è sufficiente premere (in qualsiasi momento) il pulsante "1" sul telecomando e via! Ora veniamo a noi, a noi e al nostro villaggio di primati: alla terza partita che abbiamo ricominciato da zero, la nostra NewRUnia (sì sì, pessimo nome, siamo d'accordo) era piena di scimmie e gorilla. Che il gioco non sia esattamente la versione definitiva ce l'ha fatto capire anche qualche animazione ballerina di Tom Nook, ma il fatto che su cinque concittadini tre o quattro fossero in zona scimpanzé... be', non sappiamo voi, ma nella nostra illustra carriera di "incrociatori di animali", non era mai successo. Non è comunque un grosso problema, perché c'è comunque di che divertirsi anche con questi grossi bestioni, tra cui il sarcastico Cesare o il piccolo e vagamente inquietante Agente S già conosciuto ai tempi di *Wild World*. In realtà, nel nostro peregrinare iniziale, abbiamo incontrato due soli personaggi ancora sconosciuti (ovvero del tutto inedito nel mondo di Animal Crossing), che rispondono al nome di Nana e Uzume... e quest'ultima ha le fattezze, indovinate un po', di una gorillona. Oltre che il solito discutibilissimo gusto per l'arredamento.

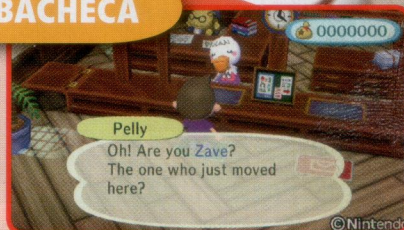
Animal Crossing: Let's Go to the City si è comunque rivelata la solita esperienza impossibile da definire. Come abbiamo ripetuto spesso dopo il suo annuncio, il gioco è palesemente troppo simile ai due episodi precedenti e non è un atteggiamento, da parte di Nintendo, che apprezziamo particolarmente, eppure... eppure funziona, affascina e fa innamorare ogni volta. Senza considerate che, data l'impossibilità di salvare, non abbiamo di certo potuto approfondire la faccenda. Ma nonostante questo, vi diciamo qualcosa che abbiamo scoperto qualcosa che magari già sapete, ma è sempre bello parlarne.

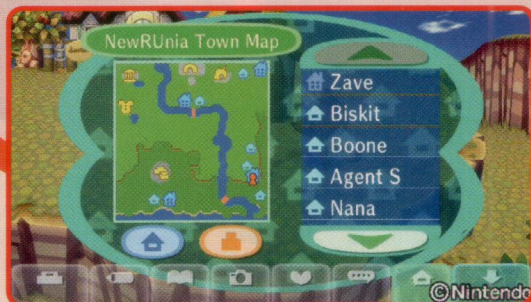
COME MI MUOVO?

Il sistema di controllo di *Animal Crossing: Let's go To The City* si è rivelato fin da subito comodo e intuitivo. Il telecomando Wii e il Nunchuk possono essere utilizzati quasi separatamente, dato che entrambi replicano alcuni comandi basilari. Volete muovervi con il puntatore come se fosse *Wild World* su DS? Potete farlo, con "A" si interagisce con oggetti e personaggi, con "B" si corre. Usando invece lo stick analogico del Nunchuk le due funzioni appena dette vengono affidate a "C" e "Z". Certo, non potrete fare tutto con il solo Nunchuk, questo è pacifico.

I MESSAGGI SULLA BACHECA

Parlottando con Pelly all'ufficio postale abbiamo scoperto una nuova piccola possibilità di cui non eravamo a conoscenza. In pratica è possibile spedire dei messaggi alla Bacheca Messaggi del proprio Wii. Quindi, ricapitolando, si possono spedire lettere agli amici nei loro villaggi, si possono far avere istantanee di gioco, salvare queste ultime anche sulla propria bacheca e lo stesso dicasi per i messaggi.

Pelly
Oh! Are you Zave? The one who just moved here?
©Nintendo

SUBITO LA MAPPA

Non che cambi poi molto ai fini del gioco vero e proprio, ma è divertente notare che durante la solita chiacchierata con il solito Girolamo nell'autobus che ci ha portato per la prima volta a NewRUnia, ci è stata subito data la mappa. Abbiamo così potuto studiare la disposizione delle case e dei negozi prima ancora che l'autobus si fermasse. Ovvio, dopo aver risposto alla solita trafila di domande su chi siamo, perché ci stiamo trasferendo, quanti soldi abbiamo e via di questo passo...

PIÙ MENU, MENO FATICA

Per gestire i tanti menu di gioco si potrà utilizzare il puntatore e selezionare un'icona tra le tante che adornano la parte inferiore dello schermo, altrimenti è possibile premere i pulsanti "+" e "-". In questo modo si passa automaticamente da un menu a quello successivo. Non è velocissimo in realtà, ma qualcuno potrebbe preferirlo al "punta e scegli".

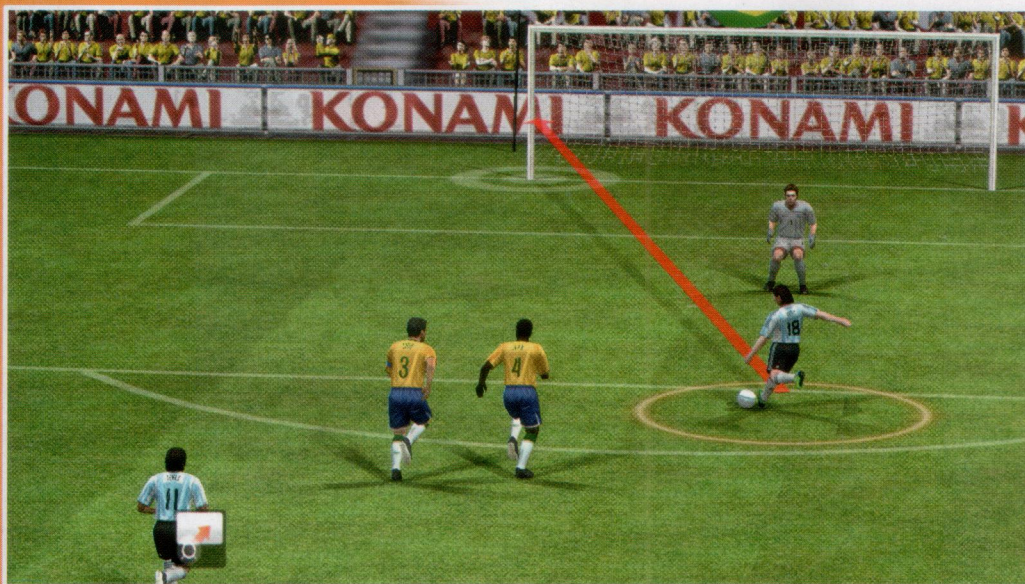
SALITE E DISCESE

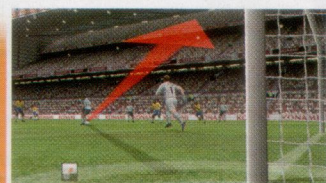
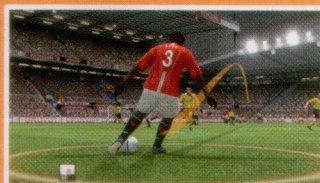
I tanto attesi cambi di livello sono tornati in *Animal Crossing*, come testimonia alla perfezione la nostra immagine. Nella piccola città di NewRUnia era addirittura presente una sorta di doppio tornante che portava dall'altopiano con i negozi alla zona della spiaggia. Inutile dire che noi ci siamo scelti una casetta proprio sul bagnasciuga.

PARLARE DA SOLI

In qualsiasi momento del gioco, sempre che il proprio personaggio non sia già impegnato in un'altra conversazione, è possibile selezionare il menu tastiera e scrivere un messaggio. Come accadeva su DS, a quel punto il messaggio viene visualizzato sulla testa del proprio protagonista. Da soli serve a poco, ma in multiplayer le cose cambieranno. Sarà anche possibile usare una tastiera USB, ma non capiamo perché non sia (ancora?) stato incluso il sistema di inserimento intelligente presente anche nella Bacheca Messaggi del Wii.

SALVO QUANDO LO DICO IO

Noi non abbiamo mai potuto salvare la nostra partita, ma per voi sarà differente. Potrete farlo quando vorrete, come se ci si trovasse su un DS! In effetti è sufficienti selezionare l'indicatore a forma di penna stilografica in alto a destra sullo schermo e... oplà!

La possibilità di direzionare manualmente i tiri è la novità tattica più significativa promessa da *PES 2009*.

OGGI PARLIAMO DI:
GIOCO: Pro Evolution Soccer 2009
SISTEMA: Wii
GENERE: Sportivo
SVILUPPATORE: Konami
EDITORE: Konami
USCITA: Primavera 2009

L'EVOLUZIONE DEL LEVRIERO

Dopo la rivoluzione (di *Pro Evolution Soccer 2008*), l'evoluzione (con *PES 2009*).

A cura di: Marco Salvaneschi

Se il titolo del gioco di calcio Konami dell'anno scorso avrebbe dovuto essere *Pro Revolution Soccer 2008*, visto il rivoluzionario sistema di controllo implementato nella versione Wii, quest'anno *Evolution* va benissimo. Il buon Akiyoshi 'Greyhound' Chosogabe e il suo team di sviluppatori per *Pro Evolution Soccer 2009* hanno pensato bene di evolvere tale sistema di controllo rendendolo ancora più completo e intuitivo nella gestione dei movimenti tattici dei giocatori e della propria squadra. In particolare, in fase difensiva sarà ora possibile attuare un efficace pressing individuale sul portatore di palla avversario mediante la pressione del tasto "Z" del Nunchuk, cercando di non esagerare per non rendersi protagonisti di un contrasto giudicato un po' troppo "ruvido" dalla terna arbitrale. Se le difese risulteranno quindi meno perforabili, anche grazie a una affinamento dell'intelligenza artificiale deputata a gestirne i movimenti automatizzati, gli attacchi avranno comunque nuove frecce al proprio arco per metterle in difficoltà. Tra queste, la più pungente sarà l'inedita possibilità d'indirizzare i tiri in porta per piazzare la boccia proprio là, dove il portiere non potrà mai arrivare!

Per i più tradizionalisti, invece, *PES 2009* offrirà l'opportunità di affiancare all'orchestratore principale della manovra un secondo giocatore armato di Controller Tradizionale (o dello stesso telecomando Wii impugnato orizzontalmente) per controllare un singolo atleta, così da garantire giochi a due - come triangolazioni, veli o raddoppi difensivi - tanto semplici e divertenti da eseguire quanto difficili e imprevedibili da contrastare. Insomma, alla coordinazione mente-mani individuale si aggiungerà quella di manovra da mettere a punto con un compagno di squadra in carne e ossa, elevando ulteriormente la versatilità tecnico-tattica di un gioco che assomiglia sempre di più al calcio giocato, sfottò tra avversari e abbracci tra compagni di squadra compresi!

Ma non è finita qui. Finalmente con questo episodio anche i giocatori Wii potranno dilettarsi con la "mitica" Master League che da tempo appassiona i "pessari" di vecchia data, nella quale creare un proprio team (con tanto di calciomercato!) e portarlo, promozione dopo promozione, a vincere coppe e campionati. Parlando di coppe, qual è la competizione più prestigiosa a livello di club? Esatto, la UEFA Champions League! Sarete felici di sapere che anch'essa sarà inclusa come modalità di gioco a sé stante, portando in dote le relative licenze ufficiali delle squadre partecipanti, oltre alle fattezze precise precise di quel geni(ett)o calcistico di Leo Messi, testimonial dell'edizione 2009. Concludendo, oltre a un editor e a una Champions Road migliorati come il supporto online, citiamo infine l'ancora misteriosissima modalità Mii Training, che dal nome fa però supporre una qualche forma di allenamento specifico per far diventare i propri Mii dei veri atleti (almeno loro!). Restate sintonizzati...

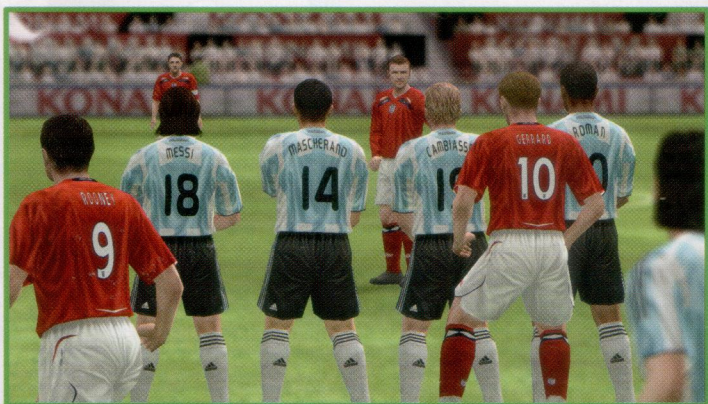
PROVA SUL CAMPO: 1° TEMPO

Ebbene sì, l'abbiamo giocato! O meglio, abbiamo provato la nuova modalità cooperativa a due giocatori di *PES 2009*, inizialmente nei panni classici del "costruttore di gioco" munito di telecomando e Nunchuk, quindi in quelli di un singolo giocatore controllato mediante il Controller Tradizionale. Nel corso della prima fase di gioco abbiamo potuto apprezzare l'efficacia del nuovo sistema di pressing individuale, molto puntale nell'aggredire al giocatore in possesso palla avversario, ma rischioso se portato fuori tempo, sia per l'eventualità di essere saltati che di commettere fallo. Meno preciso, invece, ci è parso il nuovo tiro direzionale, non così facile da mirare accuratamente (almeno per noi!) neanche tenendo premuto il tasto "B" al posto di dare la classica frustata col Nunchuk per calciare in porta.

PROVA SUL CAMPO: 2° TEMPO

A farci dimenticare la piccola frustrazione (e delusione personale: manco un gol abbiamo fatto!) appena subita ci ha pensato però il "secondo tempo" della partita giocata in due giocatori contro l'intelligenza artificiale. Impugnando sicuri (della nostra decennale esperienza PS2 e PS3) il Controller Tradizionale, abbiamo assecondato con perfetto tempismo à la Cannavaro i movimenti difensivi gestiti dal compagno di gioco e, in seguito, suggerito al nostro puntuale rifinitore nipponico passaggi filtranti sul filo del fuorigioco in perfetto stile Inzaghi. Gooool! Graficamente non sarà cambiato molto rispetto all'anno scorso, anzi, ma in questo momento non c'importa granché: con il co-op a due giocatori di *Pro Evolution Soccer 2009* il divertimento raddoppia!

Proprio come l'anno scorso, per pennellare un cross preciso bisognerà saper letteralmente "disegnare calcio" sul campo (digitale).

PRO EVOLUTION SOCCER 2009

Anche i calci da fermo sono stati migliorati, soprattutto nella precisione dell'esecuzione e nella varietà di schemi che offrono.

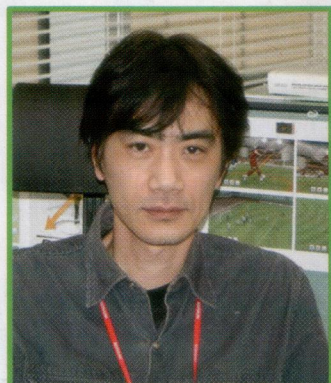
GRAZIE GREYHOUND!

In occasione delle Finali Europee di *PES 2008* tenutesi il 27 settembre scorso nella meravigliosa cornice della Città Eterna abbiamo avuto modo di scambiare quattro chiacchiere (purtroppo non altrettanto "eterne") con Akiyoshi 'Greyhound' Chosogabe, Producer della versione Wii di *Pro Evolution Soccer 2009*.

NRU: L'evoluzione nelle dinamiche di gioco di *PES 2009* è finalizzata a semplificare il controllo della manovra a vantaggio dei cosiddetti "casual gamer" oppure a renderla ancora più profonda come richiesto dagli "hardcore gamer"?

Greyhound: In generale, *PES* per Wii non vuol essere un gioco riservato unicamente né ai "casual" né agli "hardcore gamer". Quello che in questa versione 2009 abbiamo voluto fare è inserire nuove idee e perfezionamenti tattici cercando di migliorare un gioco di calcio in quanto tale, senza preoccuparci troppo verso chi questo miglioramento fosse indirizzato.

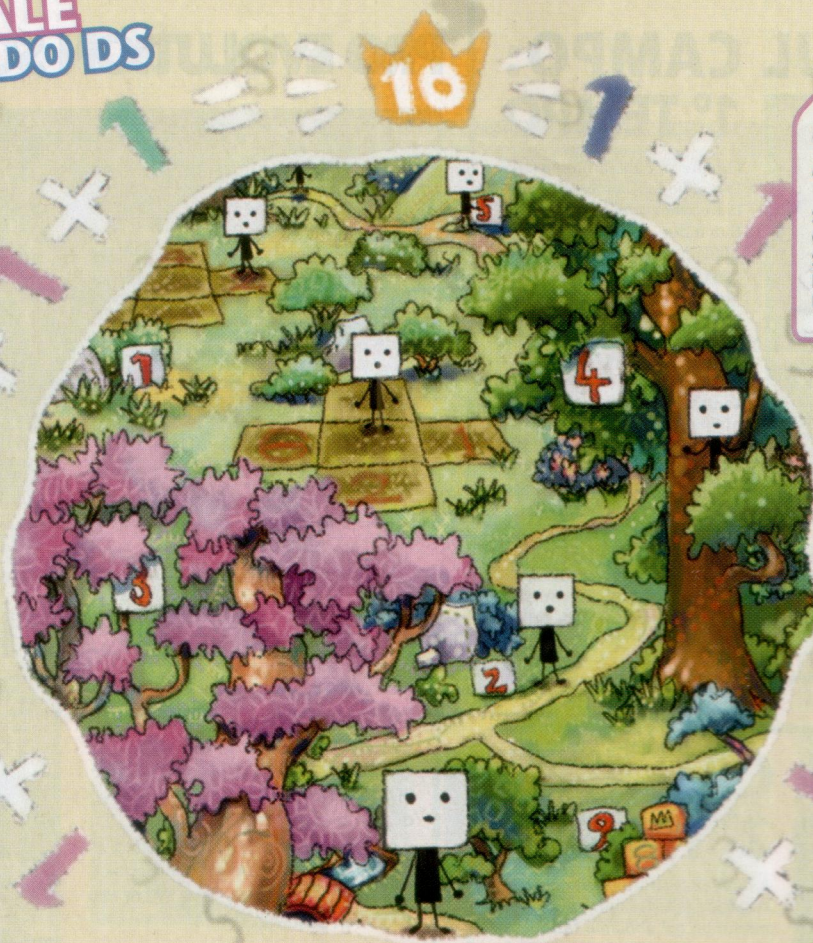
NRU: Si può dire, però, che il nuovo sistema di pressing individuale e la possibilità d'indirizzare i tiri siano un "regalo" a chi cerca ancora più profondità tecnico-tattica, mentre l'introduzione del gioco cooperativo con il Controller Tradizionale e il telecomando Wii impugnato orizzontalmente sia pensata anche per coinvolgere giocatori più tradizionali e meno smaliziati?

Greyhound: Certo, questo si può senz'altro dire. Anche perché, proprio per supportare al meglio questi ultimi tipi di controllo "semplificato" con meno tasti da premere abbiamo migliorato l'assistenza dell'I.A., che ora riesce a capire cosa il giocatore meno esperto voglia fare sul campo, assecondandolo al meglio.

NRU: Dopo la rivoluzione di controllo da voi introdotta, quale pensate possa essere la prossima "nuova frontiera" dei giochi di calcio su console?

Greyhound: Ci sono tantissimi aspetti nei quali un videogioco di calcio può ancora crescere. Essere legati a un franchise a cadenza annuale come quello di *PES* non rende semplice rispondere esaustivamente alla vostra domanda, visto che per forza di cose dobbiamo pensare alle novità e ai miglioramenti (magari anche minimi) che possiamo introdurre anno per anno, guardando alla situazione nel breve termine. Probabilmente, però, i margini maggiori e meno difficili da colmare con la tecnologia attuale sono quelli riguardanti l'intelligenza artificiale.

NRU: Infine, una curiosità: da dove deriva il soprannome Greyhound?

Greyhound: Be', curioso, in effetti è legato in qualche modo all'Italia. Possiedo due cani, due levrieri italiani, che adoro: perché allora non aggiungere Greyhound (ovvero proprio "levriero", in inglese, n.d.r.) al mio nome di nascita, abbastanza impronunciabile per voi europei?

NRU: Allora possiamo dire che sei anche un po' italiano, Chosogabe-san! Grazie per l'intervista, e a presto!

OGGI PARLIAMO DI:

GIOCO: La prova del 10 – Avventure nel mondo della matematica
SISTEMA: Nintendo DS
GENERE: Avventura/Gioco matematico
SVILUPPATORE: Nintendo
EDITORE: Nintendo
USCITA: Disponibile

IL MIO REGNO PER UNA DECIGLIA!

La "prova" che, con un pizzico di amore e fantasia, anche la matematica diventa uno spasso.

Nel meraviglioso universo di Nintendo c'è spazio anche per lo strambo regno di Sommomar, che regola il calcolo della somma per ottenere i multipli di 10. Che significa? Semplice: in questo paese tutto si basa sul concetto di deciglia, cioè somme che diano come risultato dieci e suoi multipli. Per comporre una deciglia esistono un mucchio di modi e i nove signori delle somme che bazzicano per il reame di Sommomar li conoscono tutti. Starà a voi seguire le indicazioni dei folletti per sfidare prima tutti i campioni del regno e, infine, affrontare il confronto finale con i signori delle somme.

Tutta questa premessa, in fondo, serve soltanto per dire che in questo gioco bisogna mettersi a fare i calcoli. Punto.

Dietro la deliziosa maschera colorata confezionata dagli sviluppatori, infatti, si nasconde un gioco di una semplicità elementare, che richiede soltanto abilità nel sommare dei numeri e velocità d'azione. La ricetta funziona alla grande e il risultato è un'avventura fiabesca, immersa in un mondo popolato di personaggi fantastici e splendidamente caratterizzati, sia nell'aspetto che nel modo di esprimersi. A una prima occhiata, *La Prova del 10* può sembrare un gioco per bambini e, nelle fasi più semplici, effettivamente lo è. Tutte le sfide (ce ne sono di moltissimi tipi, come dimostra la pagina qui accanto) sono proposte in vari livelli di difficoltà: i primi sono accessibili a tutti dai 6 anni in su, mentre quelli più avanzati richiedono una destrezza matematica in grado di mettere nei guai anche i cervelli adulti più arrugginiti.

Giocare a *La Prova del 10* significa sia lustrarsi gli occhi con una grafica e un'ambientazione adorabili, sia allenare il cervello senza andare a scomodare gli ormai famosi (e fin troppo numerosi) "allenatori" virtuali. Ai più piccoli, ma non solo, è dedicata la possibilità di interagire con gli scenari toccandone gli elementi con lo Stilo per attivare interruttori, scoprire passaggi segreti, collezionare degli aiuti da usare nel corso delle sfide o, più semplicemente, fare amicizia con i tanti folletti sparsi per il reame. Gli adulti, invece, superato l'imbarazzo iniziale verranno messi a dura prova da inesorabili prove a tempo, mai frustranti ma sicuramente stuzzicanti. Insomma: per mantenere giovane la mente basta tornare un po' bambini.

Elisa Leanza

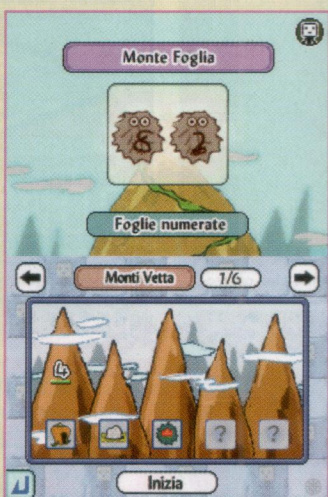
I FOLLETTI DI SOMMOMAR

Gli abitanti del regno di Sommomar sono personaggi parecchio stravaganti, ciascuno con una precisa abilità nonché una spiccata personalità, sottolineata da un caratteristico modo di esprimersi. Sia i testi originali che la traduzione in italiano sono particolarmente curati, e non è da meno neanche la caratterizzazione grafica.

GIUDIZIO

Pane per la mente e per lo spirito: un gioco capace sia di toccare le corde più delicate dell'animo, sia di allenare la memoria e l'abilità nei calcoli.

FOGLIE NUMERATE

Un misto fra Memory e matematica: dopo aver osservato le foglie per pochi secondi, queste si volteranno e si dovranno toccare le foglie che, sommate, formano una deciglia.

In questo caso è sufficiente spostare le biglie in modo da accoppiarle a due a due e formare la solita deciglia.

RANE REPLICANTI

Aggiungere i numeri necessari a formare una deciglia toccando le rane in modo da duplicarle. La spiegazione di alcuni giochi, purtroppo, non è sempre chiarissima e può capitare di perdere al primo tentativo nel tentativo di comprenderne il funzionamento. Al secondo giro però diventa tutto più semplice.

SOMME OCCASIONALI

Ogni momento è buono per formare delle deciglia. Oltre alle sfide con folletti e campioni, sarà necessario cimentarsi nei calcoli anche nel corso dell'esplorazione.

Capiterà di dover convincere il traghettatore a portarvi da una parte all'altra di un ruscello scrivendo sul touch screen il numero necessario per formare una deciglia insieme a quello (o quelli) presenti a bordo della barca.

Per passare da uno scenario all'altro basta toccare le frecce arancioni ai lati dello schermo, ma per "accenderle" a volte è necessario attivare delle leve in modo da ottenere, come al solito, dei multipli di dieci.

BLOCCHI COMBINATI

Un raro caso di sfida in cui non occorre eseguire dei calcoli veri e propri. I blocchi vanno posizionati in modo da riempire tutta la griglia, ma attenzione: una volta appoggiato il pezzo, questo non potrà più essere spostato.

Il Monte Sasso è il luogo in cui troverete tutti i giochi già affrontati, presenti in vari livelli di difficoltà che aumentano man mano che si sale verso la vetta.

BLOCCASPETTRI

Dal pozzo sbucano dei fantasmi numerati: quando la somma dei numeri raggiunge dieci, o suoi multipli, si può toccare il fantasma e fermare il gioco.

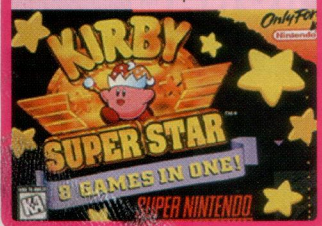
Alla fine il meccanismo è sempre lo stesso, ma gli sviluppatori hanno ideato mille modi diversi per formare deciglia. Fra cui il tiro al bersaglio.

La traduzione del gioco sfoggia scelte lessicali azzeccate, ispirate e adatte al contesto.

All'inizio penserete di avere a che fare con un gioco troppo facile, ma vi ricrederete in fretta...

SVILUPPATORE: Hal Laboratories
EDITORE: Nintendo

LE ORIGINI

Conosciuto in Europa come *Kirby's Fun Pack*, *Kirby Super Star* vide la luce in un momento non proprio favorevole: era il 1996, il Super Nintendo era ormai giunto al capolinea del suo ciclo vitale e il mondo era tutto concentrato su *Donkey Kong Country* e sull'avvento del 3D. *Kirby Super Star*, insomma, finì per passare un po' inosservato, il che è un vero peccato, visto che si parla di uno dei più bei capitoli della serie. Per fortuna c'è questo remake!

In "Spring Breeze" battere King Dedede è, per l'appunto, una passeggiata, ma in "Revenge of the King" le cose si complicano un tantino. Ma giusto un tantino eh...

Nel minigioco "Gourmet Race" non basta tagliare il traguardo per primi, ma bisogna anche ingozzarsi più di King Dedede.

Kirby Super Star Ultra

Dopo *Dragon Quest IV* arriva un altro Remake con la "R" maiuscola...

Che fine avrà mai fatto *Kirby: Legend of the Stars* per GameCube? Questo dilemma continua a tormentare gli estimatori della palletta rosa di Masahiro Sakurai, che speravano di vedere il progetto spostarsi su Wii, come già successo con *Twilight Princess* e *Donkey Kong Jet Race*, per esempio. E invece, al posto di un annuncio ufficiale in questo senso, allo scorso E3 è spuntato *Kirby Super Star Ultra* per DS, una raccolta di "minigiochi" costruiti attorno alla rotondità del protagonista e prelevati direttamente dalla gloriosa era "a 16 bit". Come avrete appreso leggendo il riquadro "Le Origini", infatti, il terzo gioco di Kirby per DS non è altro che il remake di *Kirby Super Star*, pubblicato dodici anni fa su Super Nintendo e riproposto oggi con qualche ritocco grafico e qualche aggiunta qua e là. Di per sé potrebbe sembrare una mossa di scarso interesse, soprattutto per chi sperava in un bel seguito di *Kirby e L'Oscuro Disegno*, o nell'annuncio di un episodio inedito per Wii (come si diceva qualche riga sopra), ma trattare con sufficienza *Kirby Super Star Ultra* sarebbe quanto meno ingiusto.

Ben lontano dall'essere una semplice raccolta di minigiochi, come la sua "facciata" potrebbe suggerire, l'originale per Super Nintendo rappresentava un piccolo compendio concentrato dell'universo di Kirby, non troppo diversamente da quanto la serie di *WarioWare* lo è per Nintendo in generale, anche se con dei ritmi del tutto diversi. Più che una raccolta di folli minigiochi, infatti, **in *Kirby Super Star* e in questa nuova versione Ultra, si possono trovare delle piccole storie che ritraggono le avventure di Sua Rotondità alle prese con le missioni più disparate**. "Spring Breeze" (brezza primaverile) è una passeggiata a cuor leggero nelle deliziose terre di Dream Land, per reclamare le provviste rubate dall'avido King Dedede; "Dyna Blade" vede Kirby all'inseguimento di un misterioso uccello corazzato che ha avuto la sfrontatezza di devastare i raccolti del suo villaggio; "Great Cave Offensive" rappresenta una sorta di gigantesca caccia al tesoro che si svolge all'interno di una grotta, con il nostro eroe rosa alle prese con pericoli da evitare e una miriade di tesori nascosti da scovare (un crescendo che in origine fornì l'ispirazione a Flagship per il suo *Kirby and The Amazing Mirror*). Poi c'è "Gourmet Race", una corsa contro King Dedede in perfetto stile "time attack" e "Revenge of Meta Knight", un'altra corsa, ma questa volta contro il tempo, nel tentativo di distruggere la nave dell'eterno "rivale" di Kirby.

STILE E SOSTANZA

Ognuno di questi "capitoli" (e degli altri

KIRBY VS META KNIGHT

Le "mini storie" che compongono la modalità in singolo di *Kirby Super Star Ultra* sono in tutti sei, proprio come accadeva nell'originale per Super Nintendo, ma su DS trovano spazio altre due "variazioni sul tema" che sembrano alquanto interessanti. Stiamo parlando di "Revenge of the King", ovvero di una versione più tosta di "Spring Breeze" e di "Meta Knight Ultra", una modalità che permetterà di affrontare il gioco nei panni del rivale di Kirby!

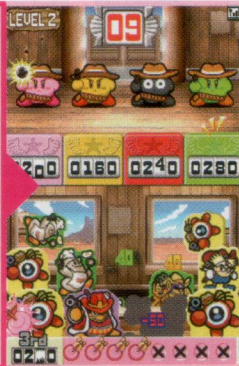
NUOVI PASSATEMPI

Oltre a una veste grafica ritoccata e a qualche modalità extra, *Kirby Super Star Ultra* aggiunge alla formula di gioco originaria una manciata di minigiochi "veri e propri" che vanno ad aggiungersi a quelli già presenti (come "Gourmet Race", "Samurai Kirby" e "Megaton Punch") da affrontare in compagnia di familiari e amici. Vediamo, più nel dettaglio, di cosa si tratta.

KIRBY CARD SWIPE

Una prova basata esclusivamente sul colpo d'occhio e sui riflessi fulminei. In buona sostanza, sul touch screen vengono mostrate delle carte da memorizzare e dopo qualche istante sullo schermo superiore appare uno dei simboli rappresentati sulle carte. Il giocatore più rapido nel toccare la carta corrispondente al simbolo vince. Estremamente semplice e insospettabilmente divertente.

KIRBY ON THE DRAW

Il classico baraccone da Luna Park in cui vince chi abbatte più sagome di cartone a colpi di fucile ad aria compressa. Ovviamente, non tutti i bersagli sono da abbattere, alcuni vanno accuratamente evitati (come le bombe, per esempio). Niente di trascendentale, beninteso, ma questo minigioco si rivela già più divertente di quanto non fosse, per dire, *Point Blank DS*.

SWACK TRACKS

I quattro Kirby appaiono sdraiati a pancia in giù in fondo a un tapis roulant ricolmo di leccornie assortite di ogni tipo. In mezzo a questo ben di dio, che i protagonisti sono ben lieti di ingollare, appaiono però delle insidie come bombe e parassiti che vanno a infestare gli alimenti e che i giocatori dovranno eliminare a colpi di pennino prima che raggiungano le voraci bocche dei nostri Kirby. Vince, ovviamente, chi si ingozza di più.

BONUS! Se volete scoprire ancora meglio le origini di Kirby, potete correre nel Wii Shop e acquistare per 500 Wii Point il primo episodio per NES, ovvero l'allegro *Kirby's Adventure*.

La modalità "Dyna Blade" termina nel nido del variopinto (e corazzato!) pennuto responsabile del disastro ecologico avvenuto a Dream Land.

Come in tutti i giochi di Kirby, il livello di difficoltà è settato verso il basso, così che chiunque possa godere appieno dell'esperienza.

Uno dei punti di forza del gioco è rappresentato dalla sua varietà.

Gli scontri con i boss sono piuttosto frequenti, ma mai troppo impegnativi.

Gli assistenti rappresentavano una delle peculiarità dell'originale per Super Nintendo e su DS potranno essere gestiti da un secondo giocatore.

Oltre ad avere ripulito la veste grafica Hal ha creato una lunga serie di filmati di intermezzo.

di cui non vi abbiamo parlato) rappresenta un'esperienza di gioco a sé, perfettamente "conclusa" e caratterizzata da un'idea di fondo sempre differente, il che contribuisce a mantenere il ritmo dell'azione perennemente su di giri. Un ritmo che, rapido e spezzettato com'è, si presta perfettamente per i tempi di una console portatile, ed è per questo che *Kirby Super Star* sembra perfetto per il DS. Ogni singola "prova" richiede dall'una alle due/tre ore per essere portata a termine, ma ci sono tantissimi punti di salvataggio intermedi che permettono di interrompere la partita per riprenderla in un momento successivo. **Quello che stupisce di più di *Kirby Super Star Ultra*, però, è la sua rigiocabilità**, che sembra garantita dal fantastiliardo di mosse a disposizione del protagonista e dai molteplici approcci che ogni livello consente. Basta scegliere di risucchiare un nemico diverso (e quindi acquisire delle abilità differento) perché la partita prenda tutta un'altra piega e visto che buona parte del fascino dei giochi di Kirby deriva dal pasticciare con le abilità dei nemici, il divertimento è assicurato in eterno, o quasi.

GLI AIUTANTI DI KIRBY

Parlando di poteri a disposizione di Kirby, non si può fare a meno di notare come alcune idee di gioco introdotte in *Kirby Super Star* siano poi state abbandonate dalla serie. Sopra a tutte spicca la presenza degli aiutanti (o "helper"), ovvero degli avversari che una volta ingoiati possono essere schierati al fianco del protagonista, così da difenderlo in battaglia. Su DS, questa opzione è stata notevolmente ampliata, se si pensa che ora un nostro amico potrà assumere il controllo degli helper, sbirciando sul nostro schermo e usando la sua console (collegata in game sharing) come una sorta di controller alternativo. Un'altra novità introdotta da *Kirby Super Star Ultra* riguarda la presenza di una manciata di minigiochi che sfruttano il touch screen e che possono essere affrontati da quattro partecipanti, sempre con una singola cartuccia di gioco (vedi riquadro "Nuovi passatempi"). Le carte per un remake vincente, insomma, sono già tutte sul piatto. Ora non ci resta che sperare in una localizzazione rapida e indolore.

Davide Massara

IMPRESSIONI

Considerando la qualità del gioco originale per Super Nintendo, non avevamo dubbi sulla buona riuscita del progetto, ma ora che abbiamo toccato con mano il gioco possiamo confermare le nostre buone impressioni: *Kirby Super Star Ultra* è una gioia da giocare e racchiude molte più idee e intuizioni di quanto la definizione "raccolta di minigiochi" possa indurre a pensare. Merito di una veste grafica abbagliante, con i suoi colori ultra saturi e i suoi scorci surreali, e di una colonna sonora d'eccezione, tanto raffinata quanto incalzante. Ma soprattutto merito di una formula di gioco che mostra una rara varietà di situazioni, spunti e stili di gioco. Da tenere sotto controllo!

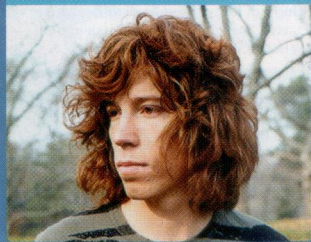
FATTORE ATTESA: ★★★★★

USCITA PREVISTA:

Italia	USA	Giappone
2009	Disponibile	Disponibile

SVILUPPATORE: Ubisoft Montreal
EDITORE: Ubisoft

LE ORIGINI

L'ultimo gioco Ubisoft è sponsorizzato da un vero e proprio fenomeno dello snowboard. Nonostante abbia solo 22 anni, Shaun White è stato campione olimpionico nella specialità Halfpipe a Torino 2006 e detiene, dal lontano 2003, il titolo nelle prove Slopestyle e Halfpipe nei Winter X-Games. Oltre ad essere un piccolo ragazzo prodigio sulla neve, il giovane statunitense è anche un ottimo skater.

Qualcuno ha abbandonato una dozzina di lattine vuote su tutta la pista. Spetterà al nostro atleta ripulire il percorso.

Per eseguire un grind bisognerà semplicemente saltare e mantenere il più possibile l'equilibrio. Una comoda barra ci indicherà il nostro baricentro.

UNA TAVOLA PER QUATTRO

Il nuovo progetto legato al nome dell'atleta Shaun White disporrà, ovviamente, anche di una interessante modalità per più giocatori. Grazie allo schermo condiviso, quattro partecipanti potranno sfidarsi nelle discese libere o slalom, utilizzando sia il solo telecomando, sia la Balance Board. Anche disponendo di un solo telecomando Wii potremo ugualmente infierire sui nostri amici: il gioco infatti ci permetterà di scendere a valle rispettando dei turni prestabiliti.

Shaun White Snowboarding Road Trip

La stagione invernale è alle porte. Preparate la Balance (Snow)Board.

Molti videogiocatori, dopo aver assistito alla presentazione della Balance Board di *Wii Fit*, hanno iniziato a fantasticare sulle sue possibili applicazioni ludiche e alcuni voli pindarici si sono subito schiantati sull'idea di un "nuovo", allettante, simulatore di snowboard.

Quasi a voler esaudire quest'ultimo desiderio, Ubisoft ha pensato bene di battere tutti sul tempo e di inserire all'interno del suo *Shaun White Snowboarding* proprio la possibilità di utilizzare la pedana inclusa nella confezione di *Wii Fit*. Noi di NRU non potevamo ovviamente esimerci dal mettere mani e piedi su questo interessante titolo sportivo.

Come facilmente intuibile, una volta posizionati sulla pedana non bisognerà far altro che spostare il peso verso destra o verso sinistra, per ammirare il nostro atleta dirigersi verso quella direzione. Una trovata semplice e forse fin troppo ovvia, ma capace di dare una nuova dimensione giocosa al genere.

Spostando il baricentro in avanti acquisiremo di fatto velocità, alzando il piede destro freneremo la nostra corsa, mentre per sollevare la tavola dal manto nevoso non bisognerà far altro che piegare le ginocchia, caricare e scattare verso l'alto, evitando al contempo di rompere la preziosa pedana (non bisogna saltare davvero!).

Anche l'esecuzione delle varie acrobazie si baserà su tale sistema di gioco e per eseguire un "banale" 1080° occorrerà muovere i piedi in precise posizioni, proprio come se sotto di noi ci fosse uno vero snowboard.

Tutte quelle persone che non possiedono la Balance Board di *Wii Fit* non avranno di che preoccuparsi, *Shaun White Snowboarding* potrà essere giocato anche utilizzando il solo telecomando. Impugnandolo con il puntatore rivolto verso lo schermo, potremo, infatti, eseguire ugualmente tutti i movimenti disponibili. Inclinandolo gireremo la tavola, mentre una serie di movenze precise si tradurranno in qualche spettacolare acrobazia.

Oltre alle solite discese e gare di trick, quest'ultimo progetto sportivo firmato Ubisoft proporrà anche qualche simpatica variante. Vere e proprie gare di equilibrio, prove di slalom e raccolte di rifiuti, dislocati su tutta la pista, dovrebbero garantire la giusta varietà al gioco. Allo stato attuale, il solo comparto grafico non ci ha convinto del tutto. Lo stile è piacevole, ma le piste sono fin troppo spoglie e il senso di velocità davvero poco percettibile.

Francesco Fiorillo

IMPRESSIONI

Shaun White Snowboarding pare avere i requisiti giusti per divertire non solo la schiera di appassionati cresciuti a pane e videogiochi, ma anche tutte le persone incuriosite semplicemente dalla Balance Board. Il sistema di controllo adottato, che ci vede in piedi sulla pedana posizionata verticalmente, possiede infatti il raro dono di sorprendere e ammaliare il giocatore. Certo sarà necessario un breve periodo di pratica, ma siamo certi che ne varrà davvero la pena. Rimane da appurare l'effettiva longevità del titolo e sperare in un miglioramento del comparto grafico.

FATTORE ATTESA: ★★★★★

USCITA PREVISTA:

Italia	USA	Giappone
13 novembre	novembre	N.D.

SVILUPPATORE: Vicarious Visions
EDITORE: Activision

COSA SCARICO OGGI?

Activision ha già confermato alcuni pacchetti di canzoni "extra" che si renderanno disponibili nelle settimane immediatamente successive al lancio del gioco: gli Oasis dovrebbero portare tutto il loro ultimo "Dig Out Your Soul" su *GH: World Tour* entro il 2009, canzone dopo canzone. A loro volta i R.E.M. offriranno un trittico tratto da "Accelerate" (2008), che comprenderà "Man-sized Wreath", "Horse to Water" e "Supernatural Superserious". Citiamo infine i Blind Melon con la classica degli anni '90 "No Rain" e gli Smashing Pumpkins con una canzone creata apposta per il gioco ("G.L.O.W.") inclusa in un pacchetto di tre pezzi che presenterà anche "1979" e "The Everlasting Gaze".

Ecco una bella sessione di rock in pieno atto: voce, basso, chitarra e batteria! Sicuri di avere abbastanza spazio in salotto?

LE ORIGINI

Guitar Hero World Tour è il quarto capitolo "principale" della serie Activision. Dopo aver raggiunto il successo grazie a una chitarra di plastica, ora il gioco prende palese ispirazione da *Rock Band* (creato, come forse saprete, proprio dagli ex genitori di *Guitar Hero*), proponendo la possibilità di suonare anche una batteria e improvvisarsi cantanti. L'idea di *World Tour*, probabilmente, nasce proprio dal suo più acerrimo nemico.

L'opzione Mii Freestyle permette di affrontare le cose con più rilassatezza e creatività, ma senza diventare complicate come nello studio di registrazione.

Guitar Hero World Tour

Una band al completo per incendiare il salotto buono.

Dodici mesi: tanto è già passato dal primo arrivo dei giochi musicali in casa Nintendo. Succedeva lo scorso novembre, con la pubblicazione di *Guitar Hero III: Legends of Rock* anche e finalmente per una console da salotto col marchio Nintendo. Se allora si era deciso di premiare sia la qualità del gioco, che la pazienza con cui i fan del Wii (e prima di allora, del GameCube) avevano atteso l'evento, oggi bisogna che Activision e Vicarious Visions offrano ancora di più. Fortunatamente entrambe le parti sembrano ben intenzionate a stupire e proprio per non farvi arrivare impreparati al giorno (ormai prossimo) in cui *Guitar Hero World Tour* si paleserà nei negozi, siamo qui per riassumere cosa attendersi dal gioco.

Partiamo dalle basi: come probabilmente saprete quest'anno ***Guitar Hero* ha deciso di tradire il suo stesso nome, offrendo anche la possibilità di improvvisarsi batteristi o cantanti, oltre che bassisti e chitarristi**. Un'intera band, insomma, proprio come in quel *Rock Band* che, in versione Wii e in Italia, è stato distribuito a singhiozzo (volendo usare un eufemismo). *Guitar Hero World Tour* arriverà invece più o meno ovunque, a un prezzo che dovrebbe aggirarsi attorno ai 200 Euro per la versione comprensiva di batteria, chitarra, microfono e gioco. Ovviamente sarà possibile comprare anche il solo gioco e utilizzare la chitarra di *Guitar Hero III*, oppure di comprare il gioco con la sola chitarra. Gioco e batteria? Pacchetto non pervenuto, ci spiace.

La versione per Wii potrà contare su contenuti scaricabili settimana dopo settimana, come già successo con *Samba de Amigo*, ma teoricamente lavorando su numeri (di brani proposti) ben più succosi. Altrettanto interessante è la presenza della modalità Mii Freestyle che, molto alla lontana, riprende l'idea di *Wii Music*: si suona senza seguire uno spartito, usando chitarra o batteria. In quest'ultimo caso sarà anche possibile registrare e mandare in loop piccole sequenze, per creare un tappeto sonoro adatto a successive improvvisazioni! Confermato anche il gioco online, con la possibilità per una band di quattro componenti di sfidarne un'altra, mentre un singolo salotto permetterà il gioco per "soli" quattro rocker.

Rimane un po' di amaro in bocca solo nel vedere le immagini: come sempre la realizzazione grafica e stilistica di *Guitar Hero* è il punto debole del gioco. I modelli poligonali, poi, non sembrano affatto voler credere di essere su un Wii. Non è certo l'aspetto basilare su cui giudicare *World Tour*, ma rimane pur sempre un'occasione persa.

Mattia Ravanelli

IMPRESSIONI

Il miglior *Guitar Hero* di sempre? Sembra che, a tal proposito, ci siano pochi dubbi. Più strumenti, una strepitosa batteria elettronica, una track list di impatto, la possibilità di scaricare canzoni, lo studio per crearne di proprio, la modalità multigiocatore... *World Tour* ha tutte le carte in regola per diventare "il" gioco musicale dell'anno, o almeno quello più tradizionalmente inteso (vista e considerata l'esistenza di *Wii Music*). Anche su Wii Activision e Vicarious Visions paiono determinate a fare le cose al meglio e in ogni caso ve lo sapremo dire tra meno di un mese, in occasione della recensione.

FATTORE ATTESA: ★★★★★

USCITA PREVISTA:

Italia	USA	Giappone
14 novembre	Disponibile	N.D.

1-2 Wi-Fi

SVILUPPATORE: Silverbirch
EDITORE: Atari

Il livello di difficoltà è molto elevato: ogni dieci minuti viene voglia di scagliare il DS contro una parete.

LE ORIGINI

Ispirato a grandi classici del passato remoto come *Lode Runner* (si veda l'immagine qui sotto) e *Soldat*, *N* è stato sviluppato nel 2005 da Metanet Software come un semplice gioco in flash scaricabile gratuitamente dalla Grande Rete (ovviamente su PC). La versione chiamata *N+*, che di fatto è un vero e proprio remake dell'originale, è invece arrivata nel febbraio del 2008 su Xbox 360. Ora, finalmente, è giunto il momento del DS!

PIÙ SEMPLICE DI COSÌ!

Il sistema di controllo di questo gioco di piattaforme tanto difficile è di una semplicità quasi imbarazzante: di fatto con la croce direzionale è possibile spostare il Ninja a destra e a sinistra, anche quando si trova in aria dopo un balzo. Per saltare, appunto, non bisogna far altro che premere il tasto A. Tutto qui? Tutto qui! Quando si impara a saltare da una parete all'altra o a risalire le superfici verticali ci si chiede come sia possibile compiere azioni così spericolate... utilizzando un solo tasto!

N+

Agile come un ninja. Veloce come un ninja. Ucciso come un ninja.

Ucciso come un ninja? Non proprio, a dirla tutta: il protagonista assoluto di *N+*, infatti, è sì uno di quegli atletici guerrieri fasciati di nero destinati a essere superati in tutto e per tutto dai ben più carismatici pirati, ma stranamente non vagabonda in giro con una spada al fianco pronto a combattere una battaglia all'ultimo sangue dopo l'altra. Anzi, questo ninja ha addirittura scelto di andarsene in giro disarmato, una decisione che Ryu Hayabusa non approverebbe di certo. Ma è anche vero che Ryu, per quanto sia un guerriero eclettico e formidabile, in un gioco come *N+* non riuscirebbe a sopravvivere ai primi 5 livelli.

Il perché è presto detto: ***N+* è un gioco di piattaforme che solo i ninja più rapidi, più agili, più spericolati possono sperare di portare a termine**. Niente scontri, niente magie, niente esplorazioni: da queste parti c'è spazio solo e soltanto per una mezza infinità di schermi più o meno grandi da attraversare con il cuore in gola, spiccando balzi impossibili da una piattaforma all'altra senza mai avere il tempo di tirare il fiato per un secondo. Sotto molti punti di vista, insomma, *N+* è un gioco di piattaforme della "vecchia scuola", uno di quelli che oggi come oggi non si vedono praticamente più. Proprio per questo motivo risulta così speciale: liberi da vincoli narrativi di ogni sorta, gli sviluppatori hanno potuto concentrarsi solo e soltanto sul level design, che è una sorta di monumento innalzato alla perfidia, alla cattiveria e all'ingiustizia. Già, perché questo è un gioco difficile, impegnativo, rabbioso. Un gioco capace di far capire ad un videogiocatore a caso quanto sia imbranato, incapace e impacciato. *N+* tra l'altro è anche un gioco talmente scheletrico sotto il profilo grafico da risultare quasi spiazzante. Sul serio: guardi lo schermo e non vedi praticamente niente, così sei portato a inventarti tutto, eccezion fatta per le splendide animazioni del protagonista, che è un minuscolo mucchietto di pixel elastico e armonioso nelle movenze.

La versione per DS permette anche di disegnare dei nuovi livelli per mezzo di un editor piuttosto flessibile e di affrontare i livelli assieme ad un amico approfittando della connessione in Wi-Fi su scala locale. Se solo il protagonista fosse stato un pirata, il Fattore Attesa di *N+* sarebbe stato ai massimi livelli!

Roberto Magistretti

IMPRESSIONI

Sebbene le routine fisiche della versione per DS siano a prova di bomba, chi ha giocato all'edizione per Xbox 360 non farà fatica a notare qualche piccola differenza. Si tratta comunque di piccole cose, come la velocità di caduta dopo un balzo, che solo i quattro gatti che hanno giocato le edizioni precedenti potranno notare. Per tutti gli altri questa sarà la versione definitiva di *N+*, anche se a dire il vero la colonna sonora è assolutamente terrificante e la presentazione grafica fin troppo scheletrica (anche nella modalità "remixata"). *N+* è senza dubbio uno dei migliori giochi di piattaforme "puri" degli ultimi anni: speriamo arrivi in fretta anche in Italia!

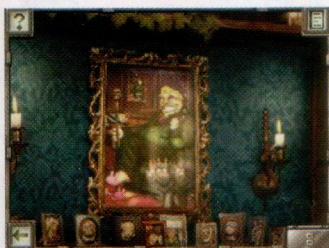
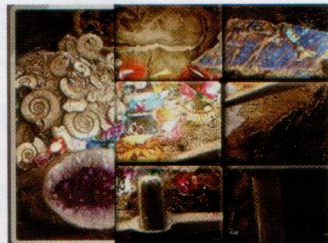
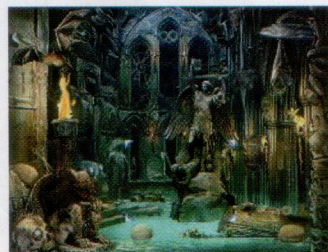
FATTORE ATTESA: ★★★★½

USCITA PREVISTA:

Italia	USA	Giappone
N.D.	Disponibile	N.D.

SVILUPPATORE: Electronic Arts
EDITORE: Electronic Arts Redwood Shores

LE ORIGINI

Il primo episodio della serie *Mystery Case Files* (*Huntsville*) ha visto la luce su PC qualche anno fa. A esso sono seguiti altri titoli, sempre sviluppati per personal computer e sempre disponibili nella comoda versione shareware, il cui successo ha spinto Big Fish Studios a lanciarsi anche nel mondo dei giochi per cellulare, con *Mystery Case Files: Agent X*.

Le scintille azzurre indicano una parte dello scenario che può essere indagata in maniera più approfondita.

Fate scorrere le tessere verticalmente e orizzontalmente per riprodurre l'immagine corretta.

La lista di oggetti da trovare, in alto a destra, può essere nascosta e richiamata in qualsiasi momento con un tocco dello Stilo.

Mystery Case Files: MillionHeir

Aguzzate la vista e preparatevi a un'indagine da occhi di falco.

I possessori di PC conosceranno senz'altro Big Fish Games, un'azienda distributrice di numerosi e famosi videogiochi scaricabili da Internet. Negli ultimi anni, Big Fish Games (con il nome di Big Fish Studios) ha iniziato anche a sviluppare autonomamente alcune serie di giochi shareware, fra cui *Mystery Case Files*. La struttura di gioco è abbastanza semplice e basata, per lo più, sulla ricerca di una serie di oggetti ben nascosti in uno scenario iperaffollato.

Dopo il successo delle edizioni PC, la serie *Mystery Case Files* è approdata anche su cellulare e Nintendo DS: quest'ultimo, ospita il sesto capitolo della serie, dal titolo *Mystery Case Files: MillionHeir*. Come in passato, **si tratta di un'avventura investigativa che richiede sia una buona dose di colpo d'occhio per individuare gli oggetti, sia un pizzico di intelligenza per decifrare alcuni indizi** e risolvere i minigiochi disseminati fra uno scenario e l'altro.

Sullo schermo superiore sarà visualizzato lo scenario nella sua interezza con in più, a scelta, l'elenco degli oggetti da trovare. Il touch screen, invece, ospita una porzione ingrandita della stanza da esplorare e da far "scorrere" usando lo Stilo, indispensabile anche per toccare gli oggetti scovati. Fra una stanza e l'altra si affronteranno anche delle prove alternative, come per esempio la composizione di puzzle che portano a nuovi indizi su cui indagare. Nel caso di scrivanie o cassetti, si potrà ingrandire ulteriormente la visuale in modo da ispezionare con cura in mezzo a ogni tipo di scartoffia. Tale struttura di base si presta, poi, ad alcune varianti sul tema: fra queste, la presenza di una torcia con cui esplorare le stanze avendo a disposizione una visuale limitata al solo fascio di luce, o ancora oggetti da trovare "a coppie" seguendo degli indizi più impegnativi e criptici del solito.

Un'altra caratteristica di questa tipologia di gioco, purtroppo per noi italiani, è la frequente assenza di traduzione. Quasi sempre in questi casi, infatti, l'elenco degli oggetti da trovare è in inglese e ciò rende particolarmente difficile riuscire a portare a termine l'impresa se non si possiede una conoscenza abbastanza ampia della lingua d'oltremanica. Speriamo di poter contare in una provvidenziale traduzione in occasione della pubblicazione del gioco nel nostro paese.

Elisa Leanza

IMPRESSIONI

Il punto di forza del gioco è in assoluto la sua immediatezza, che lo rende senz'altro efficace su console portatile così come lo era su PC, dove costituiva un gradevole diversivo fra un impegno di lavoro e l'altro. Il cambio di piattaforma sembra essere avvenuto in maniera indolore e, addirittura, il gioco potrebbe averne giovato in agilità e freschezza, complici sia le caratteristiche della console sia il gameplay leggermente rinnovato. Teniamo incrociate le dita in merito all'auspicabile traduzione italiana, che dovrà essere anche accurata e di ottimo livello al fine di evitare pericolose sviste linguistiche.

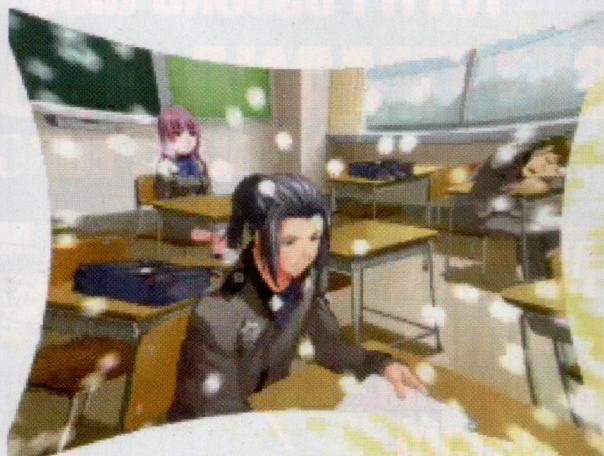
FATTORE ATTESA:

USCITA PREVISTA:

Italia	USA	Giappone
N.D.	Disponibile	N.D.

SVILUPPATORE: Konami
EDITORE: Konami

LE ORIGINI

La sceneggiatura dietro *Time Hollow*, legata ad un certo Takehiko Haka (scrittore molto famoso nella terra del sol levante), dovrebbe garantire una certa profondità narrativa negli avvenimenti proposti e nei dialoghi. Se ciò non fosse sufficiente a dimostrare un notevole impegno da parte di Konami, vi basti sapere che a capo del progetto vi è Junko Kawano, nota game designer, responsabile di *Shadow of Memories* e di alcuni capitoli della saga di *Suikoden*.

Modificando il futuro non si fa altro che cambiare il presente. Tenete bene a mente quest'affermazione: vi tornerà molto utile.

UNA PENNA DAVVERO SPECIALE

Nel corso dell'avventura il giocatore non potrà utilizzare a proprio piacimento la penna del tempo. Solo quando il cappuccio della Hollow Pen inizierà a brillare sarà possibile infatti tracciare un cerchio sul touch screen, al fine di scoprire qualche dettaglio reso invisibile dallo scorrere del tempo. In queste fasi lo schermo superiore mostrerà la vecchia visione, mentre in quello inferiore troverà spazio quella odierna.

Time Hollow

Preparatevi a vivere un'avventura al di là del tempo.

Provate per un attimo a immaginare come sarebbe la vostra vita se tutti i ricordi migliori, legati magari all'età della fanciullezza, non fossero mai esistiti o, peggio ancora, se questi spezzoni del passato fossero solo uno dei tanti paradossi temporali causati dall'utilizzo improprio di una macchina del tempo. Ci troveremo sicuramente di fronte ad un'esistenza davvero travagliata. L'ultimo progetto legato al marchio Konami ruota intorno proprio a quest'ultimo interessante aspetto.

Nei panni di un giovane diciassettenne si vivrà un'avventura "punta e clicca" sul filo della linea del tempo, dove continui viaggi temporali porteranno a compimento una storia appassionante. Come oramai consuetudine per il genere, al giocatore è permesso di interagire con l'ambiente circostante picchiettando lo Stilo sullo schermo sensibile al tocco. La croce digitale garantisce un lieve spostamento della visuale (l'intera avventura infatti è vissuta in prima persona), mentre diverse icone ci aiutano a comprendere le varie azioni consentite. Dialogare con i tanti personaggi presenti o curiosare fra le tante stanze si rivelerà, quindi, una pratica agevole, mentre le meccaniche di gioco riportano alla mente i pomeriggi spesi a gridare "obiezione" in un qualsivoglia capitolo della serie *Phoenix Wright*. **La grande novità di questo *Time Hollow* risiede nella presenza di uno strano marchingegno, del tutto simile ad una penna a sfera, capace di creare, letteralmente, dei varchi spazio dimensionali**. Nel corso della storia il protagonista assisterà inoltre a delle vere e proprie premonizioni, capaci sia di migliorare una trama già di per se ricca di colpi di scena, sia di donare una nuova dimensione giocosa al titolo. Per garantire il prosieguo della vicenda principale dovremo, infatti, verificare l'autenticità di queste visioni, controllando condizioni come l'ora e il luogo dell'avvenimento, servendoci ovviamente anche della straordinaria Hollow Pen.

Tale meccanismo potrà causare, soprattutto nelle prime battute, un po' di confusione nella mente del giocatore, ma con il passare delle ore tutte le tessere del puzzle dovrebbero andare al loro posto. Anche l'operato grafico pare sin da ora di ottima fattura, con scenari ottimamente caratterizzati e personaggi disegnati sapientemente. Quello che più colpisce però sono le tante, splendide, sequenze animate presenti, capaci di avvicinare questo gioco ad un vero e proprio OAV giapponese.

Francesco Fiorillo

IMPRESSIONI

Non possiamo nascondervelo: *Time Hollow* ci ha davvero conquistato già dopo questo primo assaggio che abbiamo potuto giocare in anteprima. Uno stile grafico semplicemente splendido, una buona caratterizzazione dei personaggi e i tanti viaggi nel tempo, potrebbero tradursi in diverse ore di divertimento. Rimane da constatare l'effettiva durata dell'avventura, vero tallone di Achille di questo genere e la varietà di gioco, ma se tutto andrà per il verso giusto avremo fra le mani un'interessante titolo, pieno di chiacchierate illuminanti e continue ricerche. Ancora poche settimane ed i misteri appena menzionati capitoleranno in una risoluzione definitiva.

FATTORE ATTESA: ★★★★★

USCITA PREVISTA:

Italia	USA	Giappone
19 dicembre	Disponibile	Disponibile

RECENSIONI
I GIOCHI DEL MESE PER Wii E DS

PIU' ARTE IN EUROPA!

La varietà e il dinamismo dell'offerta di Wii e Nintendo DS non sono più una novità: ne abbiamo parlato spesso e ce ne siamo accorti ancor più frequentemente proprio nelle nostre pagine dedicate ai giochi del mese. Questo Natale 2008 (perché ormai siamo ufficialmente nel periodo natalizio) si presenta quindi come ampiamente previsto negli scorsi mesi: tanti giochi, differenti tra di loro, catapultati in molteplici direzioni e verso fette di pubblico quanto mai variegate. Se è vero che c'è qualcosa per i giocatori più classici (in particolar modo *Disaster Day of Crysis*, *Castlevania: Order of Ecclesia* e *Sonic Chronicles*), è altrettanto vero che il solo *Wii Music* basterebbe per chiunque volesse una testimonianza di quanto sia "stramba" la ludoteca firmata Nintendo. Però... però manca qualcosa: la presenza della casa di Kyoto sul canale WiiWare è andata via via scomparendo dopo il lancio avvenuto lo scorso maggio. Dopo *My Pokémon Ranch* e *Dr. Mario & Sterminavirus*, sono state poche le incursioni di Nintendo nella sua nuova piattaforma, almeno in Europa. Già, perché negli Stati Uniti gli appassionati Wii si stanno giocando due strani titoli (*Orbital* e *Cubello*), primi esponenti di una nuova collana di giochi per WiiWare che, moralmente e non solo, riprende la serie Bit Generation proposta due anni e passa fa da Nintendo per Game Boy Advance e solo in Giappone. Considerato che da mesi ogni volta (o quasi) che ci lamentiamo perché Nintendo non fa questo o quello, Iwata ci smentisce con puntualità... ecco la nuova lamentela: Nintendo, servono più (bei) giochi per WiiWare anche in Europa!

Ogni mese la redazione di Nintendo la Rivista Ufficiale assegna la medaglia di "Gioco del Mese" al titolo più meritevole, anche a parità di giudizio (numerico) con altri giochi recensiti.

GIUDIZIO

FATTORE NINTENDO
La grande N da sempre è caratterizzata da un elemento quanto mai raro e prezioso: il divertimento. Questo è un giudizio a quel pizzico di magia tipica di Nintendo.

EFFETTO Wii
Quanto vengono sfruttati il telecomando, il Nunchuk, la WiiConnect24 e le mille caratteristiche della piccola ma potente console? **Valutazione specifica per Wii.**

IL TOCCO DS
Qui valutiamo quanto vengano sfruttate le caratteristiche uniche del Nintendo DS: touch screen, microfono, wireless... **Valutazione specifica per Nintendo DS.**

GRAFICA
La voce dedicata all'aspetto visivo. Si giudicano le scelte cromatiche, la fluidità nei movimenti, la spettacolarità delle scene, ma anche e soprattutto lo stile e le idee.

SONORO
Un commento audio adeguato è da sempre uno dei punti cardine per l'immedesimazione del giocatore e quindi per la valutazione di un gioco.

TEMPO
Questa voce fornisce un voto al ritmo di gioco, non tanto alla lunghezza quanto a come venga ripartito il divertimento e il coinvolgimento attraverso il tempo.

GLOBALE
Non si tratta della media matematica delle singole voci precedenti. Un gioco che prenda uno è da evitare assolutamente, un gioco da dieci è un capolavoro imperdibile.

LA NOSTRA SCALA DI VALORI

10 Dieci stelle non rappresentano necessariamente la perfezione, ma ci si avvicinano. Un gioco che le merita è da comprare in duplice copia per sicurezza.

9 Nove stelle indicano un gioco da avere a tutti i costi, in grado di dispensare grande divertimento, idee innovative e una realizzazione tecnica di prim'ordine.

8 Un gioco che merita otto stelle senza dubbio è un titolo valido, ben caratterizzato e soprattutto divertente. Forse, alcuni aspetti avrebbero potuto essere migliori...

7 Delle buone idee e una realizzazione riuscita non vengono sempre sorretti da un divertimento adeguato. O viceversa.

6 Arrivati alla soglia delle sei stelle il gioco si dimostra ancora divertente, ma per poco.

5 Più di una caratteristica (divertimento, coinvolgimento, realizzazione) è sotto lo standard.

4 Quasi tutto si rivela fallimentare, dagli aspetti più semplici a quelli solitamente in grado di far "scoccare" una qualsiasi scintilla.

3 Se un gioco «merita» tre stelle la situazione è preoccupante. Oltre a non divertire per nulla, il titolo pecca clamorosamente anche nel campo tecnico.

2 Ora tutto si rivela fallimentare. Il minimo storico per quanto riguarda ispirazione nel concept di gioco e sforzo da parte del settore grafico/sonoro.

1 Quando le vostre giornate saranno grigie e senza allegria, buttatevi su di un titolo a cui è stata appioppata un'unica stella... Le risate non mancheranno.

LEGENDA

Viene utilizzato il telecomando Wii

Viene utilizzato il Nunchuk

Viene utilizzato il Controller Tradizionale

Viene utilizzato il Wii Zapper

Sfrutta la Wi-Fi Connection

Sfrutta il multiplayer wireless locale

Sfrutta il Game Sharing

Viene utilizzata la Wii Balance Board

Viene utilizzato il microfono

Supporta anche il formato video 16:9

Supporta solo il formato video 4:3

In quanti si gioca?

Indica l'età consigliata

Il costo in Wii Point di un gioco WiiWare

Esistono contenuti a pagamento scaricabili

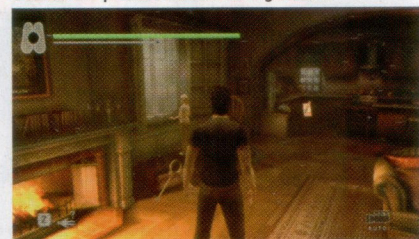
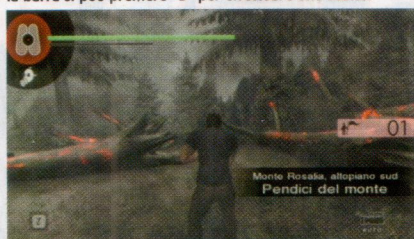
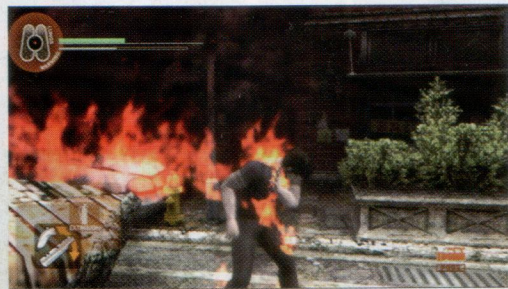
Viene supportato il Wii Wheel

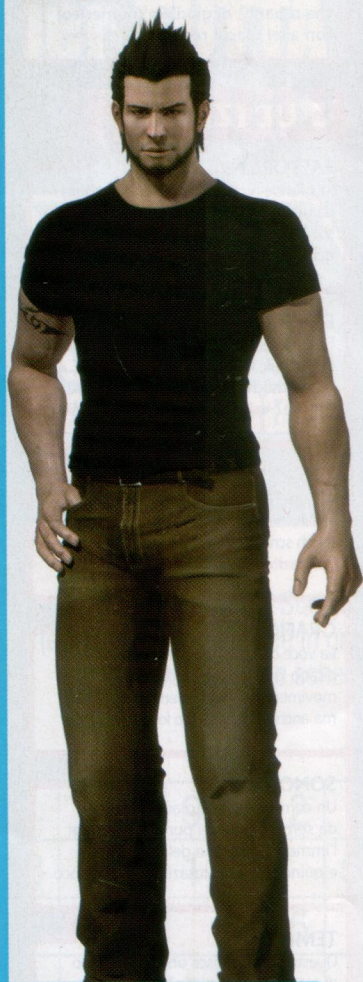
Esistono opzioni WiiConnect24

SVILUPPATORE: Monolith Soft
EDITORE: Nintendo

In queste fasi di corsa disperata occorre agitare telecomando e Nunchuk a più non posso, quando poi si riempie la barra si può premere "B" per effettuare uno scatto.

Tenendo premuto il pulsante "Z" Ray chiama a gran voce eventuali superstiti, girandosi nella loro direzione e dando una preziose indicazione al giocatore.

Ogni tanto capita di andare a fuoco, ma è sufficiente scrollare telecomando e Nunchuk per "spegnersi".

Nella seconda metà del gioco Ray si ritrova a dover affrontare la pioggia di cenere che segue un'eruzione vulcanica: spettacolare e terrorizzante.

L'interno di questa splendida casa di montagna è davvero ben curato e ricco di dettaglio, anche se conta poco ai fini del gioco.

Disaster: Day of Crisis

Ray Bryce: eroe non per caso in soccorso di una metropoli.

Da che parte cominciare per raccontarvi cos'è *Disaster: Day of Crisis*? Ridurre il misterioso e tanto atteso debutto di Monolith Soft in veste di studio proprietario di Nintendo è pressoché impossibile. Non perché riesca a creare un nuovo genere a sé stante, quanto più per il coraggio e la sfrontatezza con cui non abbraccia un solo stile di gioco, riuscendo invece ad adottarne tanti, tutti a modo suo, tutti in maniera piuttosto efficace. Negli anni '80 e '90 li chiamavamo "tie-in", erano i videogiochi ispirati a celebri pellicole cinematografiche, intenti a riproporre le tante scene dell'ennesimo film d'azione utilizzando svariati metodi. Ma se ai tempi il risultato medio era uno scempio di banalità, ***Disaster: Day of Crisis* inventa il "tie-in" moderno: senza alcun blockbuster hollywoodiano a fare da traino e con una generale capacità di fare tutto bene che ha dell'incredibile**.

GIOCO D'AZIONE 2008

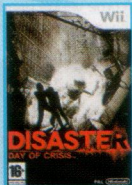
Il macrogenere a cui appartiene *Disaster* è quello dei giochi d'azione, che oggi come oggi vuol dire tutto e assolutamente nulla. Ma se c'è un gioco d'azione, azione pura e adrenalinica, da citare in un'ipotetica definizione nel moderno dizionario dei videogiochi, allora potrebbe tranquillamente essere il qui presente *Day of Crisis*. In mezzo c'è di tutto: l'eroe del caso è Ray Bryce, disilluso e amareggiato ex salvatore di vite per professione (vestiva i panni eroici di una squadra specializzata in soccorsi estremi, prima di veder morire sotto i suoi occhi il suo miglior amico e collega), intento a correre, saltare, sparare, nuotare, guidare e chi più ne ha...

La scusa ufficiale per infilare Ray in mezzo a un vortice di disastri che garantiscono l'aderenza al titolo è preso spiegata: terremoti, tsunami, inondazioni, eruzioni e bombe atomiche. In meno di 24 ore Ray si trova ad assistere all'escalation non solo di una crisi naturale, ma anche alle pressanti richieste di un gruppo terroristico deciso a sfruttare la faccenda per portarsi a casa qualche bancale di verdoni marchiati Zio Sam.

Se i primi momenti del gioco parlano di un protagonista impegnato a muoversi in un classico ambiente alla ricerca di feriti da soccorrere (mediante svariati movimenti affidati al telecomando Wii), **sono sufficienti pochi minuti per rendersi conto del più grande pregio di *Disaster: Day of Crisis*: il suo ritmo indiavolato e la cura per i dettagli**.

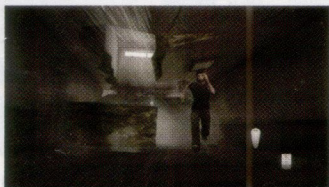
NESSUNA PAUSA

In 23 capitoli di gioco si viene letteralmente sballottati tra sezioni di guida, sparatorie "su binari", nuotate, passaggi labirintici in foreste incendiate,

IN ITALIA:
USCITA: Disponibile
NOTE: Doppiaggio in inglese, sottotitoli, interfaccia e manuale di gioco in italiano.

BONUS! In *Disaster* è possibile ottenere un gran numero di qualifiche, ovvero dei riconoscimenti quando si raggiungono determinati "obiettivi". E non abbiamo usato un termine a caso...

ARMAMENTARIO

Dopo le prime missioni è possibile iniziare a potenziare Ray al termine di ogni livello. Utilizzando i punti raccolti salvando chi è in pericolo o distruggendo casse, si può perfezionare il nostro eroe preferito. Allestendo, invece, grandiose sparatorie si ottengono punti per rendere più precise e veloci le armi. Armi che, oltretutto, possono essere acquistate in gran quantità od ottenute dimostrandosi abili a un particolare poligono di tiro.

Durante le fasi sparacchine è sempre utile cercare casse di legno o altri elementi che possono contenere bonus o munizioni.

Ray corre. Corre praticamente per l'intera durata del gioco. Avrà due polpacci così.

Quando qualcuno ha una ferita bisogna prima lavarla e quindi bendarla. Oplà!

Agitate il telecomando verso la mano del poveretto per prenderlo prima che la sagoma in alto si svuoti del tutto.

I PRIMI MOMENTI DI GIOCO

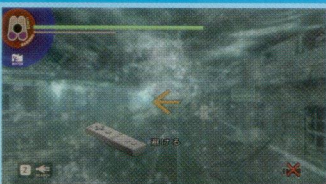
Dopo un filmato introduttivo di sicuro impatto, si inizia *Disaster* senza sapere bene cosa aspettarsi. La prima fase di gioco è semplice, ma non vi lascerà capire in fretta cosa vi aspetta. Quel che conta, comunque, è che potrete iniziare a divertirvi senza il terrore di affrontare un lungo tutorial o dover tenere a mente chissà quante combinazioni di tasti.

Per rompere le casse è sufficiente agitare un po' il telecomando: dentro vi aspettano un sacco di leccornie, bonus e potenziamenti.

MOMENTI DI EROISMO

Cosa fa Ray Bryce quando si annoia tanto? Solo tre esempi...

Tre armi sempre a disposizione, tra le tante esistenti, e una marea di gente a cui sparare. Tenendo premuto "Z" ci si ripara, lasciandolo si viene allo scoperto. Con "C" si può zoomare per raddoppiare il danno inflitto (o quello subito, attenti).

Dopo una sparatoria Ray si rilassa salvando chiunque: ogni tanto qualcuno va scortato al sicuro, ogni tanto deve essere bendato e ogni tanto occorre un bel massaggio cardiaco. Con il telecomando Wii, ovvio!

Appena crede che il peggio sia passato, Ray si ritrova sott'acqua, intento a evitare ostacoli muovendo il telecomando o (in un'altra fase) deciso a raggiungere a nuoto qualcuno che non è (ancora) riuscito a salvare.

soccorsi nei tunnel della metropolitana, semplici enigmi da risolvere, personaggi da accompagnare sani e salvi per un tratto dell'intera vicenda. Il bello è che tutti gli stili di gioco riescono a divertire: nessuno regala chissà quale nuova intuizione, ma quando si cammina e si esplora il level design è sufficientemente interessante, quando si spara si viene accolti da un sistema di riparo/fuoco del tutto simile a quello (mai troppo lodato) di *Time Crisis* (Namco) e in tutti gli altri casi Monolith Soft. ha congeniato innumerevoli momenti da affrontare muovendo il telecomando Wii. La varietà è assicurata e nel mezzo albergano scene animate ben doppiate (ma non altrettanto ben tradotte, purtroppo), attori digitali convincenti e una regia che trasuda passione.

Ogni livello ha il pregio di durare esattamente quanto dovrebbe durare: arrivare ad annoiarsi per una sessione di sparatorie troppo lunga è quasi impossibile, giusto per fare un esempio. *Disaster* sa quando fermarsi per proporre qualcos'altro e lo fa sempre con invidiabile precisione. Dando, tra una missione e l'altra, la possibilità di potenziare le caratteristiche fisiche di Ray o quelle delle tante armi (da "sbloccare" proseguendo nel gioco, ma non solo...). Senza dimenticare la particolare attenzione posta per tutta una serie di accorgimenti da portare nei confronti delle condizioni di Ray: va tenuta sott'occhio non solo la barra dell'energia, ma anche la resistenza, l'eventuale intossicazione da fumo nei polmoni e via di questo passo.

PENNELLI ROZZI

L'unico vero problema di *Disaster: Day of Crisis* sta nella sua veste grafica. Se tutto appare comunque galvanizzante (quante volte vi è capitato di ritrovarvi nel mezzo di un'eruzione o di uno tsunami?!) e spesso l'attenzione per la caratterizzazione degli ambienti è di quelle che differenziano i grandi giochi da quelli mediocri, è anche vero che le animazioni non sono esattamente da strapparsi i capelli e soprattutto i modelli poligonali di alcuni elementi (su tutti i poveracci da salvare) appaiono davvero di basso livello.

Qualcosa non va nemmeno in alcuni effetti sonori di bassa lega, come i passi di Ray, che fanno a pugni con l'ottima colonna sonora. Ma davvero, tutto qua. **Una realizzazione tecnica a tratti convincente e per altri aspetti rivedibile non deve comunque distogliere l'attenzione da un gioco d'azione esplosivo, onesto e con tanta voglia di fare**. Vi definite giocatori "antichi"? Eccolo qua il vostro classico gioco tutto esplosioni ed eroi, con in più una valanga di "effetto Wii"!

Mattia Ravanelli

GIUDIZIO

FATTORE NINTENDO
Ogni sistema di controllo si rivela ben calibrato e farsi avvolgere dalla vicenda è questione di pochi istanti. Buono anche il level design.
8

EFFETTO Wii
Il telecomando non rivoluziona in questo caso, ma aggiunge profondità e una valanga di dinamismo a momenti altrimenti prevedibili.
9

GRAFICA
Ottima la cura per gli ambienti, peccato per le animazioni a tratti mediocri e alcuni modelli poligonali troppo poveri.
7

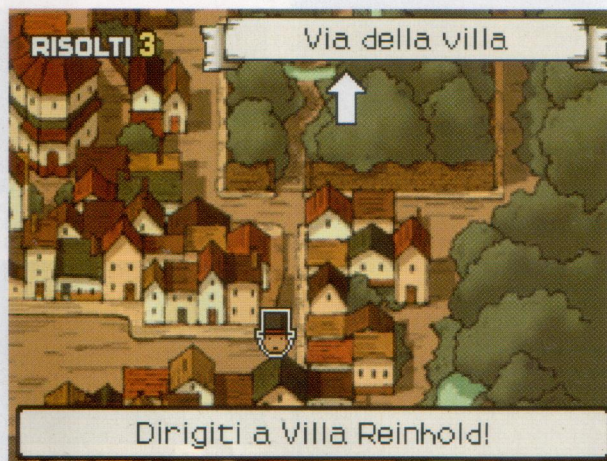
SONORO
La colonna sonora sarebbe da eccellenza, perlomeno nel suo genere, ma alcuni effetti sonori davvero potevano essere più curati.
7

TEMPO
Dura il giusto e soprattutto non stanca mai, grazie a un ritmo esplosivo e a continui cambi nello stile di gioco. Non lo lascerete fino alla fine.
9

GLOBALE
Un gioco d'azione come non se ne vedevano da tempo: esplosivo, veloce, divertente. Solo la realizzazione tecnica impedisce un voto ancora più alto.

SVILUPPATORE: Level-5
EDITORE: Nintendo

Una sfida nella sfida: potrete usare quante mosse volete per risolvere il problema, ma sappiate che ne bastano solo 12. Mettetevi alla prova!

Avete presente il detto "salvare capra e cavoli"? Deriva da un indovinello molto simile a questo. Un classico.

Professor Layton e il Paese dei Misteri

Come cantava Renzo Arbore, a Saint Mystère "la vita è tutta un quiz".

Chi è stato stuzzicato dall'idea di cimentarsi con i calcoli proposti da *La Prova del 10* (di cui abbiamo parlato a pagina 36), quasi certamente non vorrà farsi scappare l'occasione di visitare un altro, magico luogo di Nintendolandia. Stiamo parlando della bizzarra cittadina di Saint Mystère, che fa da sfondo alle avventure del professor Layton e del suo arguto assistente. Ne avevamo già parlato qualche mese fa, dopo aver provato, entusiasti, la versione americana del gioco e adesso *Professor Layton e il Paese dei Misteri* è finalmente giunto sugli scaffali nostrani con tanto di traduzione in italiano.

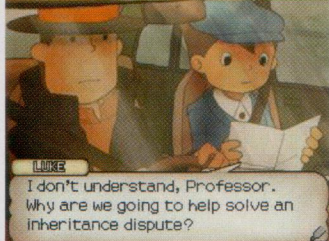
Il gioco proposto da Nintendo è una vera e propria sfida per gli appassionati di rompicapo di ogni sorta, che parallelamente all'intrigante storia che fa da sfondo alle avventure dei protagonisti, si troveranno ad affrontare più di 120 enigmi di svariata fattura. Il professor Layton e il giovane Luke sono stati assunti da Lady Dhalia, vedova del barone Reinhold, per risolvere il segreto riguardante una misteriosa Mela d'oro, destinata a ereditare la fortuna del defunto. Le indagini avranno luogo fra i vicoli di S. Mystère e a rendere più complicato il tutto interverrà la bizzarra abitudine dei cittadini di proporre un indovinello dopo l'altro in cambio di utili informazioni.

Ovviamente, tutta la trama è un semplice pretesto per incartare una raccolta di brevi prove strizzacervelli in una confezione particolarmente colorata e stilisticamente ispirata. *Professor Layton e il Paese dei Misteri* sembra un'avventura ambientata in un posto fuori dal tempo e dallo spazio, in cui si respira un'atmosfera fiabesca mista a un alone di mistero. Parte del divertimento sta nella modalità di esplorazione, simile a quella di qualsiasi avventura punta e clicca. La risoluzione di alcuni enigmi è indispensabile per proseguire nella trama, altri invece possono essere scovati "toccando" gli elementi dello scenario e guadagnando alcuni oggetti relativi a dei sotto-giochi.

HO CAPITO!

Tutti i rompicapo vanno affrontati con lo Stilo e ce ne sono davvero di tutti i tipi: si va dalle prove matematiche a quelle di intuito, passando ai classici indovinelli conosciuti da grandi e piccini. **Il tutto, armoniosamente mescolato secondo un livello di difficoltà calibrato con sapienza e mestiere**: anche quando vi sembrerà di dover tirare in ballo conoscenze di trigonometria dimenticate, basterà un minimo di applicazione e costanza per riuscire a venire a capo dell'indovinello. I meno abili, potranno sempre contare sulla presenza di tre indizi... il punteggio finale ne risentirà ma il pericolo di restare bloccati nel bel mezzo dell'avventura è quasi sempre scongiurato. Man mano che si prosegue nel gioco, alcuni enigmi ricorrenti diventeranno man mano più difficili, ma nell'alternarsi

In Italia:
USCITA: Disponibile
NOTE: Il testo a schermo e il manuale sono interamente tradotti in italiano.

In Giappone è stato già pubblicato un secondo episodio della serie e un terzo è attualmente in lavorazione come avrete visto nello speciale del Tokyo Game Show. Evviva!

I filmati di intermezzo sfoggiano una grafica deliziosa e curata in ogni dettaglio.

Quando gli enigmi diventano più impegnativi, una bella moneta aiuto garantisce un suggerimento.

ROMPICAPO A OGNI ANGOLO

I quiz non sono l'unica sfida che sarete chiamati ad affrontare. Risolvendo tutti gli enigmi, anche quelli non indispensabili per proseguire nella trama, e spulciando per bene lo scenario di gioco otterrete dei pezzi di un puzzle da comporre e degli ingranaggi per costruire uno strano marchingegno. Persino le stanze di albergo dove dimorano i protagonisti sono un rompicapo: starà a voi scegliere l'arredamento che soddisfi al massimo entrambi.

I PRIMI MOMENTI DI GIOCO

Il gioco inizia con il professor Layton e Luke in viaggio verso il paese di Saint Mystère. Cartina alla mano, il piccolo assistente viene subito messo alla prova con un enigma la cui soluzione indicherà dove si trova il paesino: solo un piccolo assaggio di quello che vi aspetterà una volta arrivati sul posto. Semplice e immediato come aprire una pagina a caso della Settimana Enigmistica.

UN ENIGMA DOPO L'ALTRO

Le sfide del professor Layton non si esauriscono una volta completato il gioco. Periodicamente, infatti, sarà possibile scaricare dei nuovi enigmi collegandosi alla Wi-Fi Connection: un'idea semplice ma geniale, sfruttata anche da giochi come l'ottimo *Picross*, che aumenta sensibilmente la longevità del titolo e offre una bella dose di divertimento extra e del tutto gratuito.

delle varie tipologie di prove, il ritmo della sfida riesce a essere sostenuto e mai ridondante dall'inizio alla fine.

L'ottima fattura del cuore enigmistico del gioco è accompagnata da uno stile grafico che non teme paragoni con qualsiasi gioco di ruolo o avventura grafica. Il tratto in stile un po' retrò è efficacemente arricchito da tinte color pastello appena ingiallite. Il risultato è affascinante e aggirarsi per le strade del paesino in cerca di indizi rilassa e incuriosisce, grazie alla presenza di vicoli e personaggi bizzarri dietro ogni angolo.

GIOCO DA GRANDI

Così come esistono cartoni animati e film di animazione dedicati a un pubblico più maturo, **nonostante l'apparenza *Professor Layton e il Paese dei Misteri* è, a tutti gli effetti, un gioco per adulti**. Difficilmente, infatti, un bambino riuscirà a superare anche solo una piccola parte dei rompicapi proposti senza il supporto di un genitore o un fratello maggiore. *Professor Layton e il Paese dei Misteri* ha tutte le carte in regole per appartenere a quella categoria di giochi "per pochi eletti" che vanno alla ricerca di quelle perle negate a noi occidentali e pubblicate soltanto in Giappone. Per fortuna, nonostante il ritardo rispetto all'edizione per il Sol Levante (il gioco ha ormai quasi due anni sulle spalle), le avventure di Layton e Luke hanno fatto capolino anche dalle nostre parti per essere alla portata di tutti. Il paragone con i titoli della Touch Generation potrebbe essere azzardato, certo è, però, che anche il giocatore meno navigato, se non addirittura chi non ha mai preso in mano una console in vita sua, apprezzerà senza fatica il piccolo capolavoro di Level-5. A patto che sia disposto a spremersi un po' le meningi, naturalmente!

Elisa Leanza

GIUDIZIO

FATTORE NINTENDO
Sia le fasi di esplorazione che quelle dedicate alla risoluzione degli enigmi riescono a tenere sempre alto l'interesse del giocatore.

9

IL TOCCO DS
Tutti gli enigmi vanno risolti con lo Stilo, grazie al quale è anche possibile prendere punti ed effettuare calcoli sul touch screen.

8

GRAFICA
Sia i filmati di intermezzo che gli scenari di gioco esibiscono una fattura fuori dal comune per una semplice "raccolta di puzzle".

8

SONORO
Le musiche, che potrete riascoltare nell'apposita sezione "bonus" una volta completato il gioco, sono evocative e delicate.

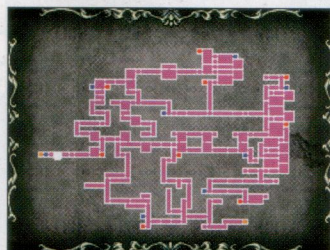
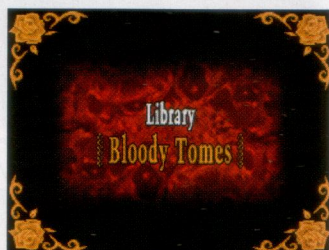
8

TEMPO
Tutte le prove proposte sono stuzzicanti, mai banali e ben bilanciate dal punto di vista della difficoltà.

9

GLOBALE
Divertente, stimolante e confezionato con stile e originalità, *Professor Layton* è un gioco accessibile a tutti, dai dieci anni in su.

SVILUPPATORE: Konami
EDITORE: Konami

Gli scontri con i boss sono veramente spettacolari ma soprattutto molto, molto impegnativi anche per gli standard della serie. Gli appassionati troveranno carne (morta) per i loro denti.

Quando si utilizzano contemporaneamente due glifi identici, l'attacco speciale che ne deriva è una versione gigantesca dell'originale.

I teletrasporti presenti nei livelli più ampi permettono di rivisitarli con una certa tranquillità e comodità.

Castlevania: Order of Ecclesia

La stagione della caccia ai vampiri su DS è di nuovo aperta!

È incredibile come la serie di *Castlevania* riesca sempre a cambiare rimanendo nel suo intimo fondamentalmente uguale a se stessa. Questa volta, per esempio, non c'è da far schioccare la frusta di un membro della famiglia Belmont, bensì siamo chiamati a vestire gli eleganti abiti di Shanoa, un'accolita dell'Ordine di Ecclesia che ha il compito di assicurarsi che Dracula non si risvegli mai più… Un compito improbo, se non proprio impossibile come gli appassionati della serie ben sanno. Il sesso e l'albero genealogico della nostra algida protagonista non sono però certo l'unica novità di *Order of Ecclesia*. La prima cosa che salta all'occhio è come la classica enorme area di gioco sia stata suddivisa in tanti piccoli scenari che vanno a costellare una vera e propria mappa della regione.

Se già in *Portrait of Ruin* il classico castello era stato scisso in diversi "dipinti" da esplorare uno alla volta, qui la frammentazione e la varietà delle ambientazioni è ancora più marcata: foreste avvolte nella nebbia, glaciali scenari montuosi, infide profondità marine, magioni infestate, tetre prigioni e allegri villaggi donano ai differenti scenari e al gioco tutto una varietà impressionante. Questa raccolta di piccoli livelli, almeno all'inizio, rende l'esperienza di gioco meno labirintica del solito, ma i veterani e gli amanti dell'esplorazione sappiano che la seconda metà dell'avventura rivela delle belle e sostanziose sorprese. Certo, qualche "riciclo" qua e là è pur sempre presente, ma in ogni caso si nota un notevole sforzo da parte del team di Igarashi di dare una rinfrescata alla serie, come testimoniano anche in tantissimi nuovi nemici presenti che vanno ad affiancarsi ai mostruosi volti noti di sempre (che in ogni caso sono spesso stati ridisegnati da zero).

Visto che stiamo parlando di grafica, lasciatevi dire che *Order of Ecclesia* è semplicemente una meraviglia da guardare. **La cura riposta in quasi ogni singolo pixel è un vero e proprio atto d'amore verso la grafica 2D**: le tavole sono imbandite con cesti di frutta e candelabri scintillanti; quando Shanoa saltella sui tomi che affollano una biblioteca le pagine strappate svolazzano ai suoi piedi e quando deve assorbire il glifo magico di un nemico, la nostra bella solleva con le mani la sua fluente chioma per scoprire il tatuaggio magico che ne adorna la schiena…

GLIFI PER TUTTI I GUSTI

Se parliamo di glifi, dobbiamo per forza parlare anche del nuovo sistema di combattimento di *Order of Ecclesia*: sia le armi che gli incantesimi

IN ITALIA:
USCITA: Novembre
NOTE: La versione che abbiamo giocato era in inglese ma il gioco raggiungerà i nostri scaffali in italiano.

BONUS! Psst... psst: salvare tutti gli abitanti del villaggio nascosti in giro per i livelli è estremamente importante, altrimenti vi perderete quasi metà del gioco!

Gli scenari variano dal bello all'incantevole come nel caso di queste balconate che sembrano ispirarsi alle morbide architetture di Gaudì.

LA DOMENICA DEL VILLAGGIO

Il villaggio inizialmente è deserto, sta a Shanoa trovare i poveri abitanti per farlo tornare a vivere e per ottenere tante utili missioni secondarie che una volta completate andranno a rimpolpare l'emporio con nuovi oggetti, armi, armature e cibarie da acquistare!

Per assorbire il glifo di un nemico bisogna aspettare che provi a lanciare il suo incantesimo: a quel punto basta premere verso l'alto e risucchiarlo!

I PRIMI MOMENTI DI GIOCO

Il gioco si apre con Shanoa, la nostra bella eroina, convocata dal suo superiore dell'Ordine di Ecclesia: sarà lei ad avere l'onore di ospitare il Dominus, l'incantesimo in grado di tenere prigioniero Dracula. Peccato che il suo diretto concorrente non sia esattamente felice della scelta e ruberà l'incantesimo durante un mistico rituale. A voi il compito di rintracciarlo andando a zonzo per la regione che ospita i livelli del gioco. Sin da subito il gioco dimostra di non essere clemente: forza e coraggio anche quel boss che inizialmente sembra impossibile può essere sconfitto!

attingono all'energia magica di Shanoa (che si ricarica col tempo da sola) e derivano in entrambi i casi dai glifi che la nostra eroina può assorbire sconfiggendo i nemici ed esplorando le ambientazioni. Tramite l'apposito inventario si possono equipaggiare due glifi differenti (o uguali) contemporaneamente più un'abilità speciale che va dalle nuove trasformazioni, a bonus di vario tipo. Le combinazioni possibili sono tantissime: asce, archi, lance, spade e mazze, sfere di energia magica, fiammate e incantesimi di ogni tipo si prestano a strategie differenti spesso essenziali per affrontare al meglio le diverse tipologie di avversari. Inoltre, ogni combinazione permette di eseguire degli attacchi speciali differenti che consumano invece la classica scorta di cuoricini. Il sistema che ne deriva è estremamente flessibile ed **è sempre un piacere scoprire sul campo cosa combina quel nuovo glifo appena catturato**. Studiare bene glifi e nemici è importante anche perché il livello di difficoltà di questo nuovo episodio è piuttosto alto anche per chi è cresciuto a pane e paletti di frassino, soprattutto durante gli scontri con gli splendidi boss, veramente spettacolari e spietati, che richiedono al giocatore estrema attenzione. A rendere l'esperienza ancora più completa e sfaccettata ci pensano infine le missioni speciali che è possibile affrontare dopo aver liberato gli abitanti del villaggio (un'isola felice dove ricaricare le energie e fare acquisti). C'è chi vuole la fotografia di un certo mostro raro, chi vuole la registrazione dell'agghiacciante urlo di una banshee e chi invece è a caccia di gioielli particolari. Portare a termine le missioni permette di guadagnare soldi extra ma soprattutto è l'unico modo per rendere disponibili all'emporio nuovi pezzi di equipaggiamento speciali con cui potenziare la nostra Shanoa. Andando a concludere, *Order of Ecclesia* si è dimostrato un vero gioiello: lungo, impegnativo e arricchito da tante piccole novità in grado di renderlo un titolo imperdibile per gli appassionati della saga e fortemente consigliato a tutti coloro che si sentono coraggiosi abbastanza per affrontare questo splendido impero del male.

Ugo Laviano

GIUDIZIO

FATTORE NINTENDO
Castlevania è sempre un piacere da giocare: impegnativo, intrigante e magnetico come poche altre serie.
9

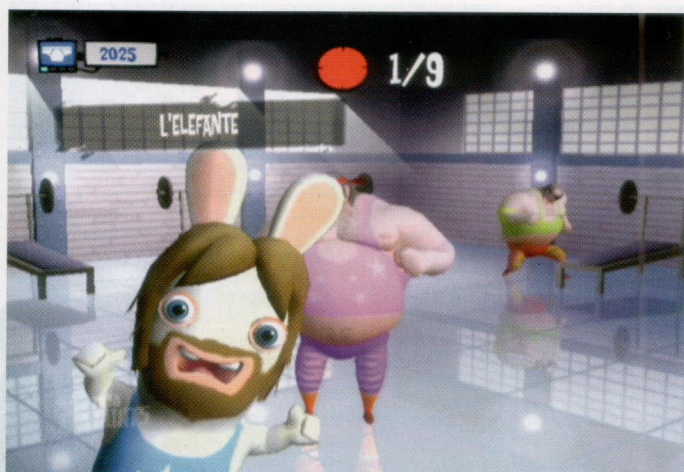
IL TOCCO DS
Il secondo schermo è sempre comodo come mappa e/o inventario. Il touch screen non è sfruttato, mente le opzioni per la WFC sono gradevoli.
8

GRAFICA
Splendida la cura per i dettagli e le animazioni: un vero trionfo della pixel art nonostante qualche classico "riciclo" tipico della serie.
9

SONORO
Questo episodio non smentisce la tradizione che vuole *Castlevania* sempre ben musicato, anzi, la onora con dei brani magistrali.
10

TEMPO
Impegnativo come pochi episodi della serie, lungo, appassionante e pieno di extra e segreti da sbloccare.
9

GLOBALE
Un nuovo, eccellente, *Castlevania*: gli appassionati la prendano a occhi chiusi. Tutti gli altri dovrebbero darsi una svegliata e fare altrettanto.

SVILUPPATORE: Ubisoft
EDITORE: Ubisoft Montpellier

Quello che vedete in foto è nientepopodimeno che il mitico Chuckie Morris... presentatore di Conigli Fit. Ogni commento è ovviamente superfluo.

Impugnando telecomando e Nunchuk come un "manubrio" si può guidare la strana moto.

Irriverenza, follia e divertimento, questo è *Rayman Raving Rabbids TV Party.*

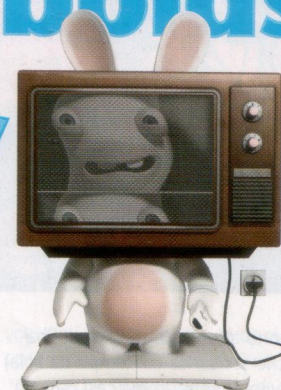
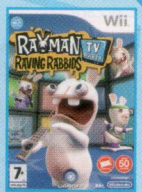
Rayman Raving Rabbids TV Party

Amanti del trash gioite. I conigli psicopatici sono tornati.

Inutile negarlo: *Rayman Raving Rabbids* è riuscito nell'intento di modificare radicalmente l'immagine che comunemente associamo ai piccoli conigli bianchi. Prima dell'arrivo del gioco Ubisoft nessuno avrebbe mai immaginato che queste palle di pelo fossero infatti capaci di rutti e flatulenze da guinness dei primati.

Armati di un mortale stura-lavandini, i roditori partoriti dal genio di Michael Ancel sono tornati e questa volta hanno monopolizzato i network televisivi di tutto il globo. Proprio come il suo predecessore, questo nuovo *TV Party* non dispone, quindi, di un vero e proprio pretesto narrativo. Scelto il primo palinsesto televisivo disponibile **ci si ritrova a fare zapping fra una moltitudine di programmi, contraddistinti (proprio come quelli reali) da uno spiccato animo trash e totalmente incentrati sull'innovativo sistema di controllo del Wii**. Assistito ad un piacevole siparietto introduttivo, capace di far nascere più di un sorriso sul volto di chi è incline alla comicità di matrice "ignorante", ci si ritrova a dover affrontare un numero cospicuo di minigiochi. Televendite di aspirapolvere dotati di antifurto, programmi di cucina e trasmissioni sportive varie, si traducono in piccole perle ludiche estremamente divertenti. Che si tratti di scuotere come degli ossessi il telecomando in modo da far volare in cielo il nostro coniglio, di puntarlo verso lo schermo per distruggere interi palazzi o di eseguire particolari movenze al fine di sgretolare pericolosi asteroidi, la noia raramente verrà a tenerci compagnia.

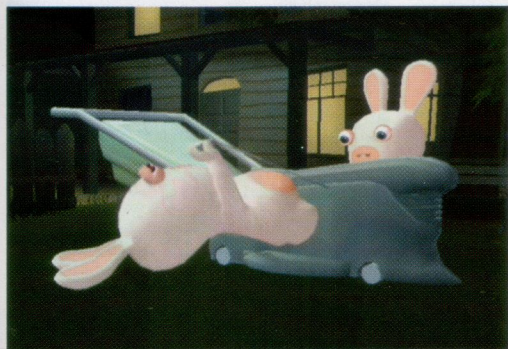
TUTTA LA SPAZZATURA CHE PASSA IN TV

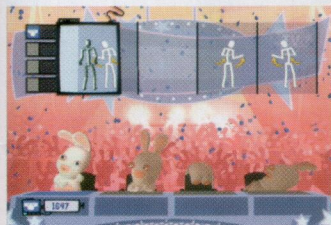
Le otto fasce orarie presenti, che scandiscono il palinsesto della giornata, propongono altrettante prove, cinque del tutto casuali e tre legate ad una precisa meccanica di gioco. La prima è una vecchia conoscenza: un'esibizione live di un famoso brano musicale. Sulle note di un successo a caso della Top Flop bisogna, seguendo il più possibile il ritmo della canzone, dare un rapido scossone al telecomando Wii e al Nunchuk, cercando di non perdere il tempo e prestando attenzione ovviamente alle movenze richieste. I rimanenti programmi fissi nella giornata televisiva di Rayman sono rappresentati infine da uno spettacolo di ballo, dove non si deve far altro che muovere il bacino seguendo le indicazioni sullo schermo e un'improbabile sparatutto in prima persona ancorato a binari invisibili. **Una moltitudine di coniglietti, camuffati da pollo, da dinosauro e da un altra infinità di figure assurde, andranno puntati con il telecomando e successivamente eliminati**, grazie alla pressione del grilletto "B". Queste sequenze, impreziosite da una regia tipica dei film di serie B (anche Z se vogliamo), risultano

IN ITALIA:
USCITA: 13 novembre
NOTE: Il testo a schermo e il manuale sono interamente tradotti in un ottimo italiano.

BONUS! Ogni coniglio creato nella modalità Pimp My Rabbids può essere fotografato. L'istantanea così ottenuta potrà poi essere inviata agli amici tramite la Wi-Fi Connection.

I minigiochi di questo *Rayman Raving Rabbids Tv Party* propongono sfide incentrate sulla resistenza, sulla precisione, sull'equilibrio e sulla destrezza.

In questo caso bisogna aiutare la pallina del bingo a trovare l'uscita. Un colpo verso il basso la farà saltare, mentre l'analogico ci permetterà di guidarla per il livello.

I PRIMI MOMENTI DI GIOCO

La prima sfida ad attendere i provetti videogiocatori è la classica prova di resistenza: una giornata intera da spendere dinnanzi al televisore. Se pensate che tutto ciò sia fin troppo semplice e perchè (forse) non sapete che i conigli hanno deciso di deridere la nostra cultura popolare, trasformando letteralmente le serie Tv, i film classici e alcuni famosi spot pubblicitari. Impossibile non piegarsi in due dalle risate.

Queste piante carnivore hanno bisogno di una lezione. Inclinate il telecomando e...

Il solo movimento rotatorio del polso permette il superamento della prova. Attenti a non far schiantare l'aspirapolvere volante.

Una prova a base di moda. Selezionate l'abbigliamento da far indossare al coniglio...

SPAZIO ALLA PUBBLICITA'

La presenza di piccoli spot pubblicitari all'interno dei vari minigiochi rappresenta una gradita aggiunta alla formula di base. Arrivati a metà prova, potrà infatti capitare di assistere a una pubblicità di qualche secondo, permeata ovviamente da uno strato di delirante follia spesso mezzo metro. Oltre a far sorridere, questi siparietti aiutano il giocatore ad aumentare il suo punteggio: eseguendo con il telecomando il movimento su schermo incapperemo in qualche punto extra.

QUESTO PAZZO MONDO

Nonostante la presenza del logo Wi-Fi Connection, *Rayman Raving Rabbids TV Party* non dispone di alcuna modalità di gioco online. Il bollino azzurro, posizionato sulla confezione, indica la possibilità di inviare sia i propri punteggi, ottenuti affrontando le prove in modalità solitaria, sia le foto dei conigli agghindati nella modalità Pimp My Rabbids. Peccato, il multiplayer online avrebbe di certo giovato alla longevità del titolo.

davvero splendide; molte volte capiterà di mancare un coniglio vestito da alpino solo perchè si è troppo presi dalla proiezione. Analizzato però con occhio critico, il comparto grafico non riesce a innalzarsi dalla mera sufficienza, quello che tiene in piedi l'intero operato è ovviamente il suo stile, oramai vero e proprio marchio di fabbrica della serie. Terminate con successo, tutte le prove elargiscono poi una serie di nuovi costumi per i nostri invasori pelosi. Capita così di dare vita, in apposita modalità denominata Pimp My Rabbids, ad un "conigliosauro", ad un'assurda valchiria barbuta o ancora a un piccolo stralunato zombie, con tanto di scatola cranica aperta.

CHE BOTTA DI... SEDERE

La grande novità di questo terzo *Raving Rabbids* è rappresentata dalla possibilità di utilizzare la pedana inclusa nella confezione di *Wii Fit*. La totalità delle sfide presenti può essere affrontata anche mediante i controlli classici, ma **con l'ausilio della Balance Board il divertimento assiste ad un'impennata incredibile**. Generalmente bisogna spostare il proprio baricentro per superare con successo le folli prove, ma in specifici casi il gioco ci chiede di poggiare i piedi sulla periferica, per premere i pedali dell'acceleratore e del freno o, addirittura, di adagiarci sopra le natiche! Si ride molto, insomma, ma in alcune circostanze ci si diverte purtroppo per il motivo sbagliato. Non sono sempre le sezioni giocose a scaturire la risata, bensì l'idiozia intrinseca dei roditori. Alcuni minigiochi risultano meno riusciti di altri, e anche l'innovativo sistema di controllo del Wii non sempre viene implementato con risultati eccellenti e a volte si ha la sensazione che i movimenti non vengano recepiti con reattività. *TV Party* è sprovvisto di mezze misure. Noioso e poco duraturo se vissuto in solitudine nel proprio salotto, irresistibile e divertentissimo se condiviso con gli amici giusti.

Francesco Fiorillo

GIUDIZIO

FATTORE NINTENDO — 8
Immediato, divertente e impreziosito da un animo "trash" inimitabile. Perfetto per sostituire le gare di rutti fra amici.

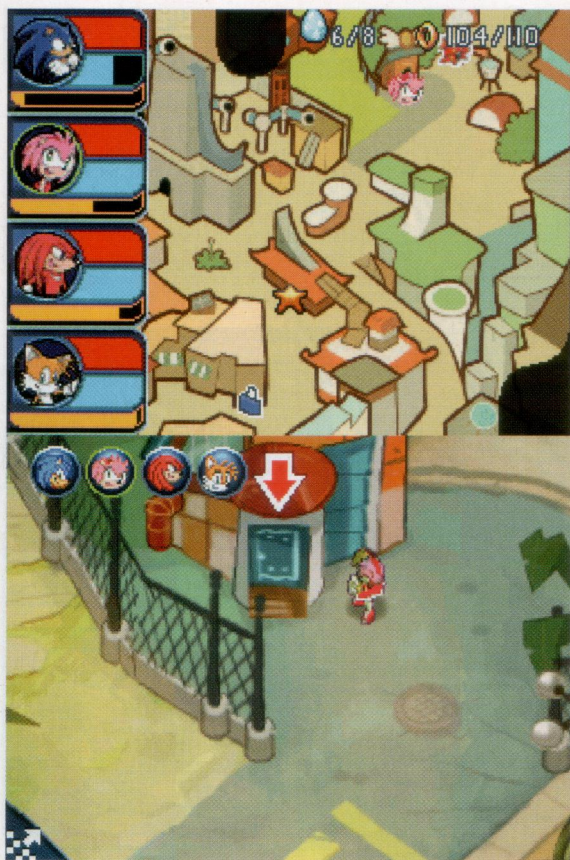
EFFETTO Wii — 8
Il trittico telecomando-Nunchuck-Balance Board è il cardine dell'intera esperienza giocosa. Il tutto funziona piuttosto bene.

GRAFICA — 7
Le varie scenette strappano sorrisi ebeti a non finire. Tecnicamente il gioco è solo accettabile, ma stilisticamente è davvero irresistibile

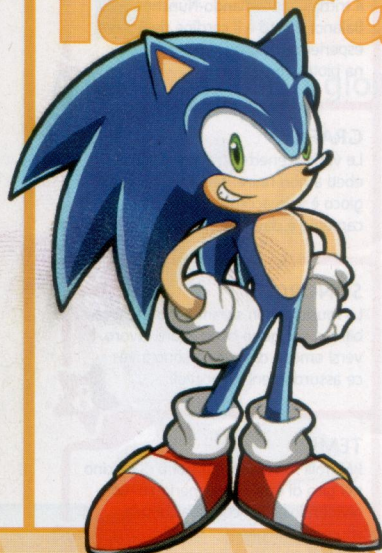
SONORO — 8
Le musiche non saranno indimenticabili ma svolgono bene il loro lavoro. I versi emessi dai conigli sono invece assurdamente piacevoli.

TEMPO — 8
I 65 folli minigiochi perdono di fascino nel giro di qualche pomeriggio. Condividendoli però con qualcuno la situazione migliora.

GLOBALE
Se adorate la serie, questo nuova invasione dei roditori Ubisoft non vi deluderà. La Balance Board porta la follia a un nuovo livello.

SVILUPPATORE: BioWare
EDITORE: Sega

Lo schermo superiore ospita sempre la mappa (utile), ma l'azione avviene sul touch screen. In questo caso Amy non sa se entrare o meno nel laboratorio di Tails.

Sonic Chronicles: la Fratellanza Oscura

Il ruolo all'occidentale di un porcospino all'avventura.

Tra i tanti generi in cui Sega ha provato a infilare (spesso a forza) la sua icona dalle scarpe rosse, mancava, fino a oggi, quello dei giochi di ruolo. Ci mette una pezza BioWare, storico team statunitense responsabile di alcuni tra i più notevoli giochi di ruolo occidentali dell'ultimo decennio. Occidentali, per l'appunto, perché nel curriculum vitae di BioWare non c'è nulla che si avvicini ai canoni giapponesi del genere, qualcosa che riporti alla mente *Final Fantasy*, tanto per intenderci. Neanche *Sonic Chronicles* prova in effetti a sfidare i pesi massimi nipponici proprio sul loro stesso campo, proponendo una ricetta di gioco leggermente differente. Non abbastanza, però, per scordarsi che negli ultimi mesi su DS si sono visti proprio i pesi massimi di cui sopra: *Final Fantasy IV* e *Dragon Quest: Le Cronache dei Prescelti*, solo per citare i più recenti in senso cronologico.

Sonic Chronicles ha comunque delle carte da giocare e riesce a organizzare una bella mano: persa la differenza sostanziale tra "fase esplorativa" e "fase cittadina", tipica di *Final Fantasy* e amici assortiti, il titolo di BioWare elimina un altro dei punti cardine della stragrande maggioranza dei GdR orientali, ovvero gli scontri casuali. Il che vuol dire che durante il gioco vedrete sempre i nemici aggirarsi, potrete tentare di evitarli e tutti contenti. In realtà il consiglio è proprio di lanciarsi contro i felloni, perché nel sistema di combattimento si cela il maggior pregio di *Sonic Chronicles*. Il che non è esattamente cosa da poco, trattandosi di un gioco di ruolo.

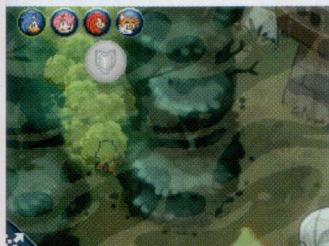
Le battaglie previste da BioWare rendono giustizia alla natura "sonica" dei suoi protagonisti: lungi dal rappresentare unicamente una noiosa sequela di comandi sempre uguali a loro stessi, negli scontri vanno spesso e volentieri immesse sequenze di movimenti con il pennino o va colpito a ritmo il touch screen. Oppure entrambe le cose. Il tutto serve per utilizzare gli attacchi speciali di ogni protagonista, tutti piuttosto ben caratterizzati e soprattutto sufficientemente differenti tra di loro per permettere di creare stili e squadre adatte a ogni scopo. Il problema è che ogni tanto non si capisce bene secondo quale criterio alcuni personaggi attacchino due o tre volte per turno, anche perché il gioco non si premura di spiegarlo... Ma ci si può passare sopra.

Le fasi esplorativa, dal canto loro, garantiscono lo stesso tasso d'azione apprezzabile nelle battaglie: **ci sono mappe con passaggi nascosti e altri da affrontare utilizzando le caratteristiche uniche dei personaggi del proprio party** (Tails o Rouge possono volare fino a piattaforme altrimenti irraggiungibili, Big the Cat oltrepassare

IN ITALIA:
USCITA: Disponibile
NOTE: L'intero gioco è tradotto in italiano, con scelte lessicali piuttosto discutibili.

BONUS! Durante la sua avventura Sonic riesce a incontrare veramente una valanga di personaggi in arrivo dalla saga. Inclusa gente del "Team Chaotix"! I fan andranno in visibilio...

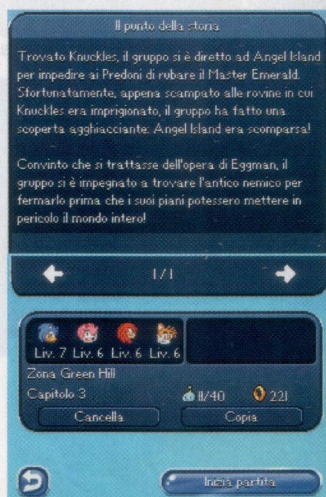
Interruttori come quelli vanno premuti tutti contemporaneamente da più personaggi.

I dialoghi passano dal "oddio quanto è antipatico Sonic" al "ok, lo posso sopportare".

Per passare in mezzo a quel fumo velenoso serve per forza di cose Big the Cat.

Il sistema di combattimento offre menu comodi e veloci, oltre che belli da vedere.

I PRIMI MOMENTI DI GIOCO

Iniziare a giocare a *Sonic Chronicles* è questione di pochi istanti, anche se l'introduzione non è delle migliori: le schermate che fanno da prologo offrono dei sottotitoli in italiano che si sovrappongono fastidiosamente alle immagini. Una volta nel gioco, comunque, si capisce subito tutto abbastanza velocemente.

La colonna dei volti sullo schermo superiore indica l'ordine con cui i personaggi attaccano i nemici. Sonic è il più figo del bigonzo, ovviamente.

L'EQUIPAGGIAMENTO

Come ogni gioco di ruolo che si rispetti, anche *Sonic Chronicles* ha il suo bel numero di oggetti e potenziamenti da acquistare. Ci sono guanti, stivali e una valanga di altri "dolciumi" da combattenti. La fase di allestimento del party è ben curata e le schermate aiutano sempre a capire quale capo sia perfetto per quale personaggio. Naturalmente esiste anche il classico negozio per andare ad acquistare nuovi potenziamenti: riuscire a perfezionare la gestione dell'equipaggiamento è un punto fondamentale per riuscire bene in battaglia.

Ecco, decidete da soli se questo è un "personaggio" che ha qualcosa a che fare con lo stile degli eroi Sega. Ridicolo.

CON L'AIUTO DI UN CHAO

Ogni ambientazione di *Sonic Chronicles* nasconde un certo numero di uova di Chao. Non solo raccoglierle farà capire al mondo quanto siete bravi, ma farà dischiudere lo stesso uovo nel Giardino Chao, il che vi regalerà una delle piccole creature che potrà essere "collegata" a un personaggio, fornendogli potenzialità extra durante i combattimenti. Sono tanti, tutti divertenti da utilizzare e possono essere scambiati con altri amici che hanno il gioco.

cortine di fumi velenosi, Sonic e Amy correre lungo i giri della morte e via di questo passo). In questo caso occorre ovviamente aver sempre ben chiaro che parte di livello si sta andando ad affrontare, per decidere i giusti componenti del letale squadrone Sonico. Peccato, quindi, che per cambiare i componenti del party sia sempre necessario tornare al quartier generale rappresentato dal laboratorio di Tails. Una bella rottura.

Le esplorazioni, comunque, si rivelano piuttosto divertenti e aiutano a mantenere alto il ritmo di gioco, che è poi il pregio maggiore dell'intero *Sonic Chronicles*. Non si può dire lo stesso, però, di molte scelte stilistiche e del tono dell'intera avventura. Se i mondi sono piuttosto ben fatti, sotto il profilo grafico, lo stesso non può sempre dirsi delle illustrazioni statiche che accompagnano i dialoghi. Soprattutto quando si riferiscono a personaggi creati appositamente per il gioco, ovvero quella solita cricca di umani che non capiamo proprio cosa cavolo abbiano a che fare con il mondo di Sonic. Il miscuglio etnico-stilistico è spesso davvero fastidioso. In generale poi, nonostante *Sonic Chronicles* sia sicuramente un buon gioco, c'è da segnalare un livello di traduzione (o di scrittura?) dei dialoghi e della trama piuttosto banale, se non proprio di basso livello. C'è poco di epico nel gioco BioWare, il che influisce decisamente sull'intera sensazione generale, nonostante la buona cura per tutto quel che riguarda la struttura di gioco e la caratterizzazione in fase di cura dei propri combattenti. D'altronde, con *Final Fantasy*, *Dragon Quest* e gli altri GdR in arrivo su DS, Sega e BioWare sapevano benissimo che si sarebbero infilati nella tana del lupo...

Mattia Ravanelli

GIUDIZIO

FATTORE NINTENDO
Ottimo ritmo di gioco, battaglie divertenti e piuttosto intuitive nello svolgimento. Le fasi esplorative, ogni tanto, sono confusionarie. **8**

IL TOCCO DS
I combattimenti si affrontano pennino alla mano, così come tutta la fase di esplorazione: BioWare ha sfruttato bene il DS. **8**

GRAFICA
Belle le ambientazioni, meno le animazioni durante i movimenti nei livelli e soprattutto lo stile dei personaggi umani. **7**

SONORO
Qualche motivetto piuttosto irritante sul lungo periodo e pochi temi epici. Si poteva sicuramente curare di più. **6**

TEMPO
Un'avventura dalla degna durata e sostenuta da un ritmo galvanizzante: senza dubbio uno dei punti di forza del gioco. **8**

GLOBALE
Un gioco di ruolo veloce come il suo protagonista e intelligente come Tails, ma che manca un po' di respiro epico.

SVILUPPATORE: Gearbox
EDITORE: Ubisoft

Un colpo preciso alla testa non sempre equivale alla morte del nemico. Problemi di rilevamento?

La difficoltà non è bilanciata a dovere: a livello "normale" i tedeschi si fanno ammazzare come mosche.

DOUBLE FEATURE

Come suggerito dal sottotitolo, *Double Time* non è un gioco solo, bensì una raccolta che comprende *Brothers in Arms: Road to Hill 30* e *Earned in Blood*. Entrambi i giochi furono sviluppati sia per Xbox che per PlayStation 2, ma *Double Time* riprende la versione per PS2, che era sicuramente quella meno riuscita delle due.

Brothers in Arms: Double Time

Pronti per l'ennesimo sbarco in Normandia? Yawn.

Scherzi a parte, il Wii avrebbe dovuto essere la macchina definitiva per gli sparatutto in prima persona, ma fino ad ora l'unico gioco veramente interessante in questo senso è stato *Metroid Prime 3*, che a ben guardare non è nemmeno un FPS. Qualcuno, dunque, potrebbe anche lasciarsi attrarre dal senso di pienezza che la doppia confezione di *Brothers in Arms: Double Time* sembrerebbe ispirare e acquistare il gioco di Ubisoft speranzoso di rivivere i giorni dello sbarco in Normandia comodamente stravaccato in poltrona, telecomando alla mano. Quel qualcuno, però, rischia di andare incontro a una spiacevole sorpresa, perché questa mini antologia di vecchi episodi di *Brothers in Arms* è tutt'altro che entusiasmante.

Il primo motivo di disappunto è rappresentato dal modo in cui i due giochi si presentano: con una veste grafica antidiluviana. D'accordo, stiamo parlando di due giochi per PS2, ma **gli sviluppatori avrebbero dovuto lavorare anche sull'impianto grafico, invece di concentrarsi solo sul rinnovato sistema di controllo**. Tempo sprecato, tra l'altro, visto che nemmeno quest'ultimo pare in grado di risollevare le sorti di *Double Time*: fino a che si tratta di prendere la mira e sparare, tutto funziona discretamente, ma quando c'è da spostare la visuale per guardarsi attorno o compiere qualche mossa particolare con il telecomando (per esempio per lanciare una granata) le cose si fanno confuse, incerte e disordinate. Anche l'IA dei nemici non brilla per acume (giusto per usare un eufemismo) e spesso i soldati nazisti si lasciano accerchiare e trucidare senza battere ciglio, a meno che non si decida di optare per il livello di difficoltà più alto. **Ciò che indispettisce maggiormente, comunque, non è l'IA dei nemici, bensì quella dei nostri compagni** che il più delle volte si rivelano un ostacolo piuttosto che un aiuto. Trovarsi costretti a ritornare sui propri passi per richiamare un "disertore" che si sta allontanando dal campo di battaglia oppure ordinare a un soldato di attaccare in maniera serrata soltanto per assisterlo mentre si fa crivellare di proiettili non è il massimo della vita, soprattutto se si pensa che i due titoli originali erano proprio costruiti sull'approccio strategico.

Double Time è dunque uno di quei porting frettolosi sviluppati giusto per fare un po' di "cassa"? Giudicate voi.

Davide Massara

In Italia:

USCITA: Disponibile
NOTE: I due giochi sono stati interamente tradotti in italiano e addirittura doppiati, ma gli errori, i refusi e le sbavature purtroppo si sprecano.

GIUDIZIO

FATTORE NINTENDO
Risulta difficile scovare dei pregi in una coppia di giochi tanto lineari, imprecisi e brutti da vedere. Dobbiamo aggiungere altro?
4

EFFETTO Wii
Con un po' di pratica, prendere la mira non è poi così difficile, ma tutto il resto funziona maluccio. Se solo ci fosse stato il multiplayer online...
5

GRAFICA
Le texture appaiono povere, i colori slavati e i modelli poligonali dei soldati ai limiti del ridicolo. Ah, sì: i rallentamenti si sprecano.
4

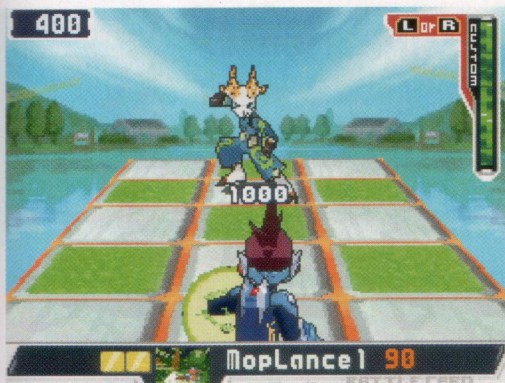
SONORO
I dialoghi sono doppiati, ma considerando il tenore degli scambi di battute sarebbe meglio che non lo fossero. Effetti sonori un po' "opachi".
5

TEMPO
Visto che si tratta di due giochi, le missioni da affrontare sarebbero anche tante, ma il desiderio di disertare vi coglierà quasi all'istante.
5

GLOBALE
Non fatevi abbindolare dal "paghi 1 prendi 2": i due giochi sono molto simili tra loro ed entrambi noiosi, oltre che convertiti in maniera grossolana.

SVILUPPATORE: Capcom Production Studio 2
EDITORE: Capcom

Il protagonista è di nuovo Geo Stelar, un bimbo di quinta elementare in grado di interfacciarsi con il "Mondo delle Onde", una sorta di cyberspazio.

Le carte, ovviamente, possono essere scambiate con gli amici, grazie al Wi-Fi.

CYBORG TASCABILI

Sulla falsariga dell'approccio riservato da GameFreak ai suoi Pokémon, *Star Force 2* viene venduto in due versioni differenti, intitolate rispettivamente *Ninja* e *Saurian*, ovvero due delle trasformazioni che Mega Man è in grado di compiere durante il gioco. La terza variante, che prende il nome di Zerker, è invece disponibile in entrambe le versioni di *Star Force 2*. Insomma, che optiate per *Ninja* o per *Saurian* poco cambia: fatta eccezione per le trasformazioni di cui sopra, i due giochi sono pressoché identici.

Sotto il profilo grafico, *Star Force 2* sembra tanto un gioco per GBA, fatta eccezione per i combattimenti.

Una delle cose più divertenti di *Star Force 2* consiste nella raccolta delle carte da collezione per comporre il proprio mazzo ideale.

Mega Man Star Force 2: Zerker X Ninja e Saurian

Non fatevi ingannare dal nuovo titolo: il gioco è sempre lo stesso.

Sarebbe bello poter cominciare questa recensione annunciando che la serie di *Mega Man Battle Network* è finalmente giunta a una svolta decisiva, a quella ventata d'aria fresca che il primo *Star Force* non era stato in grado di portare. Sarebbe bello perché l'idea di fondo dei primi episodi per GBA non era malvagia, anzi. Sarebbe bello ma purtroppo non è possibile, perché ad un certo punto Capcom ha deciso di continuare a marciare su quell'idea di fondo vincente, propinando sei giochi troppo simili tra loro. E *Star Force*, uscito poco più di un anno fa era l'ennesimo episodio della serie *Battle Network*, ma camuffato sotto mentite spoglie. Certo, il protagonista era diverso e anche il sistema di combattimento aveva subito qualche ritocco, ma il gioco era sostanzialmente lo stesso. Ora, immaginate cosa vi attende in *Star Force 2*? Bravi, avete indovinato: esattamente quello che avete trovato nel primo capitolo. I fan più sfegatati potrebbero obiettare che la ricetta di gioco, che **mescola fasi da GdR tradizionale ad altre più squisitamente "action", con le carte da collezione a insaporire il tutto**, sia così compiuta da richiedere pochi aggiustamenti, ma qui siamo di fronte a una somiglianza imbarazzante. Sembra che Capcom abbia deciso di imitare, in questo frangente, il modello Pokémon, sviluppando due versioni dello stesso gioco e operando pochi aggiustamenti tra un episodio all'altro. Il paragone, però, non regge, perché i cambiamenti che intercorrono tra un'avventura e l'altra dei Pokémon non stravolgono mai la meccanica di gioco, ma la rendono comunque più interessante, mentre nel caso di *Battle Network* le migliorie sono sempre apparse tiepide. In *Star Force 2* quasi "impercettibili", tanto che si ha l'impressione di rigiocare lo stesso gioco provato un anno fa, e non è una bella sensazione. A dirla tutta, si ha l'impressione che il gioco abbia subito un peggioramento, visto che **gli incontri casuali sono diventati quasi asfissianti e i combattimenti sempre più noiosi** (la visuale da dietro le spalle sarà anche più coreografica, ma quella laterale di *Battle Network* era sicuramente più funzionale). Per dare la giusta dimensione di questo gioco basta un paragone: *Mega Man 9*, a confronto, risulta di una freschezza infinita. E non solo per il "contesto", purtroppo.

Davide Massara

IN ITALIA:

USCITA: Disponibile
NOTE: Mega Man Star Force 2 viene venduto in due versioni: *Zerker X Ninja* e *Zerker X Saurian*, entrambe teramente tradotte in italiano.

GIUDIZIO

FATTORE NINTENDO
Se non avete mai giocato un episodio, *Star Force 2* vi parrà divertente. In caso contrario, dovete essere degli ultrà della serie per apprezzarlo.
6

IL TOCCO DS
Il supporto al Wi-Fi si presta perfettamente per gli scambi di carte e le battaglie con gli amici, ma il touch screen viene sfruttato poco.
7

GRAFICA
Non si può dire che lo stile grafico sia brutto, ma l'approccio in stile "GBA" ha stancato. Ci piacerebbe vedere qualcosa più intonato con il DS.
6

SONORO
Uno degli aspetti più deludenti del gioco: loop pigri e in odore di "riciclo" si alternano senza fantasia, diventando tediosi. Che tristezza.
5

TEMPO
L'avventura, come da tradizione, dura parecchie ore, ma la sensazione di deja vu potrebbe urtarvi fin dalle prime battute.
6

GLOBALE
Quando un gioco funziona e piace è inutile cambiarlo, ma qui anche i fan più accaniti di *Battle Network* faticheranno a trattenere gli sbadigli.

SVILUPPATORE: EA Redwood Shores
EDITORE: Electronic Arts

Per comunicare con gli altri personaggi dovrete azzeccare l'espressione più adatta e, se sbagliate, vi toccherà ricominciare la conversazione dall'inizio...

Le combinazioni di essenze non danno sempre il medesimo risultato. Qui ce ne sono tre diverse.

MINIGIOCHI A DUE

I minigiochi sbloccati nel corso dell'avventura principale possono diventare anche terreno di scontro con un amico. La modalità multigiocatore richiede una o due schede di gioco, a seconda delle opzioni selezionate, e consente anche di scambiare oggetti.

Creato l'oggetto starà alla vostra fantasia posizionarlo nel punto più adatto dello scenario.

MySims Kingdom

Chi ha rubato la marmellata? E i lampioni? E le aiuole?!

Se la versione Wii di *MySims Kingdom* mette a disposizione del giocatore l'intero regno di sua maestà Rolando, da abbellire costruendo oggetti ed edifici a suon di bacchetta, l'edizione portatile del gioco è invece ambientata in una delle isolette del reame, in cui si è verificato un incidente increscioso.

Il vostro personaggio è appena tornato dalle vacanze nella sua adorata cittadina quand'ecco che, con il favore delle tenebre, un misterioso ladro fa sparire fiori, panchine e quant'altro rendeva accogliente l'isola. Gli abitanti, disperati, scappano via e il sindaco si trova con una bella gatta da pelare: solo con l'aiuto delle mirabolanti invenzioni del professore F. potrete salvare la situazione e rendere di nuovo vivibile la città.

Per farlo, occorrono alcuni strumenti: un estrattore di essenze e il Sintotron che, mescolando queste ultime a due a due, è in grado di creare oggetti di ogni tipo. Il vostro compito, quindi, sarà estrarre le essenze, "shakerarle" nel Sintotron e collocare armoniosamente in giro per la città gli oggetti ottenuti. Accanto a questo, si potranno svolgere anche altre attività, fra cui dei minigiochi utili per guadagnare i cari, vecchi Simoleon (la valuta "storica" del mondo Sims).

La creazione degli oggetti avviene strofinando lo Stilo sullo schermo in modo da agitare il Sintotron o usando la procedura automatica, che crea una combinazione casuale (usando la modalità manuale è invece possibile provare a imbroccare la combinazione desiderata).

Purtroppo, **sia i minigiochi proposti che l'iter necessario alla creazione degli oggetti non risultano molto coinvolgenti e accattivanti**. I primi sono abbastanza banali e offrono un livello di sfida bassissimo, il secondo è alla lunga (ma anche alla breve) noioso e poco soddisfacente. Lo scenario è organizzato secondo una struttura che ricorda *Animal Crossing*, ma il paragone non gioca assolutamente a favore del titolo Electronic Arts, che appare parecchie spanne inferiore al piccolo universo virtuale Nintendo.

Delle due versioni di *MySims*, questa è senz'altro quella di cui potrete fare più facilmente a meno, priva com'è di reali attrattive. Un gioco appena sufficiente, ma nulla di più, che si limita a soddisfare il pubblico meno smaliziato ma non solletica per niente la curiosità dei giocatori più navigati.

Elisa Leanza

IN ITALIA:

USCITA: Disponibile
NOTE: Il testo a schermo e il manuale sono interamente tradotti in un buon italiano.

GIUDIZIO

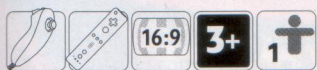
FATTORE NINTENDO
La vita sull'isola di *MySims* lascia un po' a desiderare e si sente la mancanza di un pizzico di verve in più. **6**

IL TOCCO DS
Con lo Stilo si riesce a tenere sotto controllo tutta la situazione a gestire ogni aspetto del gioco. **7**

GRAFICA
Il lato estetico è senza dubbio curato, ma si è persa parte dello stile tenero che caratterizza, invece, la versione per Wii. **7**

SONORO
Notte e dì sono scanditi da motivetti graziosi che ben si adattano ai vari momenti della giornata. **7**

TEMPO
Il difetto più evidente del gioco è proprio la sua incapacità di stuzzicare realmente l'interesse del giocatore, che rischia di stufarsi a breve. **6**

GLOBALE
La possibilità di personalizzare l'isola a piacimento non è sufficiente per far preferire *Kingdom* a un titolo simile ma più accattivante: *Animal Crossing*.

CHE TENEREZZA!

Bisogna ammettere che in fatto di "pupazzosità" *MySims* sa il fatto suo. Il vostro personaggio può essere personalizzato in mille modi (voce compresa) e proseguendo nel gioco si sbloccheranno vari tipi di costumi a tema, nonché dei travestimenti che permettono di imitare gli altri protagonisti del gioco.

Una volta riparato il toro meccanico, nulla vi impedirà di farci un giro: divertendovi otterrete anche delle essenze con cui costruire altri oggetti.

Le relazioni sociali sono importanti: alcuni Sim saranno disposti ad aiutarvi solo se siete amici.

MySims Kingdom

Re Rolando è pronto a nominare il nuovo bacchettiere del regno.

Dopo il primo tentativo solo parzialmente riuscito di incrociare l'universo Sim con personaggi e situazioni dai toni più teneri e scanzonati, Electronic Arts tenta di riproporre questa formula con *MySims Kingdom*, una versione dai contorni regali del precedente *MySims*. Nei panni di un prode "bacchettiere" di sua maestà sarete chiamati ancora una volta a costruire oggetti di ogni tipo per soddisfare le necessità degli abitanti del regno e, contemporaneamente, intrecciare con loro solidi rapporti di amicizia.

Le differenze rispetto al primo episodio della serie sono facilmente riconoscibili e rappresentano sia le gioie che i dolori del gioco.

L'editor di oggetti ed edifici è stato ridimensionato in maniera massiccia ed **è sparita buona parte dei pezzi da assemblare per ottenere forme di ogni tipo, per lasciare spazio a blocchi preconfezionati più facili da gestire ma meno soddisfacenti dal punto di vista artistico** e creativo. In compenso, però, è stata introdotta anche la possibilità di realizzare dei meccanismi più o meno complicati (nastri trasportatori, per esempio) il cui funzionamento dipende dalla corretta sistemazione dei vari pezzi.

Per quanto concerne lo stile grafico, in assoluto l'aspetto più riuscito della serie, non è stata apportata alcuna modifica e tutti i personaggi hanno mantenuto l'ottimo campionario di espressioni divertenti e accattivanti apprezzato già lo scorso anno. Ciò, però, equivale anche alla perdita dell'effetto novità su cui ha puntato il primo *MySims*, non controbilanciato dalla presenza di protagonisti particolarmente carismatici almeno dal punto di vista caratteriale.

Grazie a una provvidenziale nave avrete modo di visitare le diverse isole che compongono il regno e che offrono ciascuna diversi stili e ambientazioni, ma a lungo andare l'esplorazione rischia di diventare comunque ripetitiva e tutto sommato meno divertente del previsto. Allo stesso modo del predecessore, di cui tenta con successo di non essere una copia conforme, *MySims Kingdom* è **un gioco adatto a chi ha voglia di trascorrere qualche pomeriggio spensierato in uno scenario colorato e ampiamente personalizzabile senza impegnarsi troppo**. Difficile, invece, che chiunque altro possa lasciarsi catturare dal gioco per più di un paio d'ore.

Elisa Leanza

In Italia:

USCITA: Disponibile
NOTE: Il testo a schermo e il manuale sono interamente tradotti in un buon italiano.

GIUDIZIO

FATTORE NINTENDO
La formula di gioco ha perso freschezza nonostante le modifiche apportate, e il divertimento offerto è limitato. **6**

EFFETTO Wii
Le caratteristiche della console sono sfruttate solo parzialmente sia dal sistema di controllo che dalla struttura di gioco. **6**

GRAFICA
Senza ombra di dubbio la caratteristica più riuscita, per quanto riguarda sia le ambientazioni che i personaggi. **7**

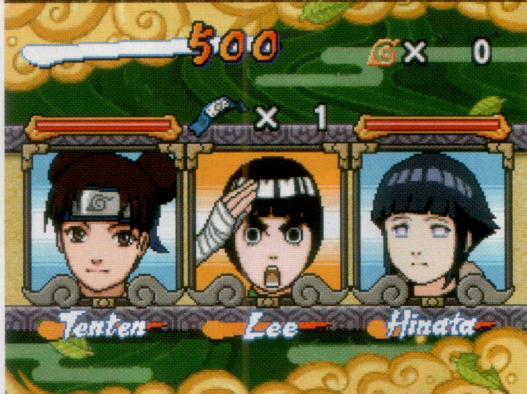
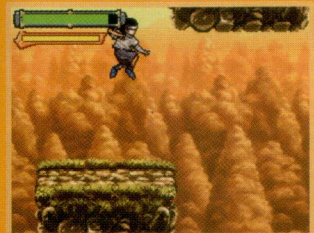
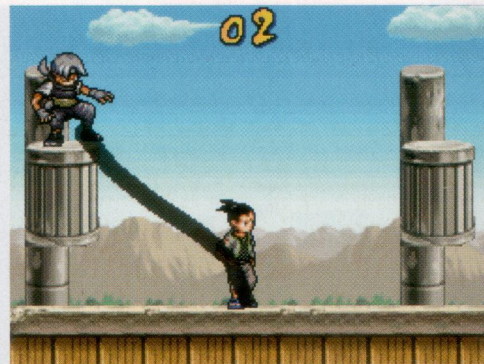
SONORO
I piccoli Sim si esprimono con i soliti versetti tenerosi, a cui fanno sfondo musiche non particolarmente memorabili. **6**

TEMPO
Fra essenze da raccogliere e oggetti da costruire ci vuol poco ad annoiarsi, se si è in cerca di qualcosa di più dinamico. **6**

GLOBALE
Un titolo "da ragazze" o per chi si lascia incantare da grazia e colori senza far caso a una struttura di gioco poco profonda.

1 7+ **SVILUPPATORE:** Tomy
EDITORE: Nintendo

NINJA SALTERINO

I vari livelli di gioco, che propongono distese innevate, foreste invase da ragni giganti e scorci cittadini vari, dispongono di un level design piuttosto riuscito. Raggiungere l'uscita è una questione di minuti, mentre recuperare tutti gli oggetti presenti richiede molto tempo e un notevole impegno. Oltre al classico avanzamento orizzontale, gli scenari permettono infatti anche spostamenti verticali. Preparatevi a scalate interminabili e doppi salti millimetrici.

In ogni livello si utilizza un solo personaggio, ma gli altri possono essere chiamati per sfruttarne i poteri speciali.

Per avere la meglio sul leccapiedi di Orochimaru dobbiamo utilizzare al meglio la tecnica dell'ombra. Trascinate lo Stilo sul nemico ed il gioco è fatto.

Ogni colpo speciale, legato alla peculiare arte del ninja utilizzato, viene accompagnato da un breve filmato.

Naruto Ninja Council 2

L'ultima apparizione della volpe a nove code?

Oramai le produzioni videoludiche legate al manga del maestro Kishimoto, considerando anche i titoli usciti solo in Giappone, superano l'imbarazzante numero di 40.

È facile accorgersi, quindi, dell'enorme fama che circonda i vari Ninja del Villaggio della Foglia. In quest'ultima edizione, destinata al Nintendo DS, gli aspiranti Chunin si trovano alle prese con un terribile nemico: i Ninja del Suono.

In un classico gioco d'azione votato al combattimento si corre in giro per foreste spettrali e villaggi al tramonto, si saltella sulle varie piattaforme presenti e si affrontano una moltitudine di nemici, divenuti oramai storici grazie al cartone animato. L'impressione generale è quella di trovarsi di fronte ad un titolo del passato, caratterizzato da una giocabilità semplice e spensierata e omaggiato da una grafica bidimensionale di pregevole fattura, piena di sprite ben caratterizzati ed animati.

Al contrario del precedente titolo questo *Naruto Ninja Council 2* offre, prima di ogni missione, la possibilità di scegliere ben due comprimari da affiancare al personaggio principale. Nel corso dell'avventura non è comunque possibile utilizzare tutti e tre i membri della squadra, ma toccando la relativa icona sul touch screen, si può utilizzare a proprio vantaggio il loro peculiare potere. La nostra energia vitale è in procinto di esaurirsi e non sappiamo come far fronte alla minaccia costituita da due Ninja della Nebbia? Basta chiamare in aiuto Sasuke e la sua mossa "Mille Falchi" per vedere perire il nemico. Quest'ultima introduzione, unita alla presenza di veri e propri boss da sconfiggere trascinando e picchiettando lo Stilo, riesce infine nel difficile intento di donare la giusta varietà agli scontri.

Col passare delle ore però, il più grande difetto del titolo Tomy, riscontrabile nella esigua profondità delle meccaniche di gioco, viene pericolosamente allo scoperto.

Un solo pulsante garantisce infatti ogni possibile combo e tale scelta, capace di donare una estrema accessibilità, rende però le missioni presto noiose. L'impossibilità di condividere l'intera epopea con un amico e una difficoltà generale chiaramente indirizzata verso il basso, chiudono un quadro, ancora una volta, indirizzato a una precisa cerchia di videogiocatori: gli estimatori dello scapestrato Naruto.

Francesco Fiorillo

IN ITALIA:

USCITA: Disponibile
NOTE: Il testo a schermo, così come il libretto di istruzioni, è tradotto in un buon italiano.

GIUDIZIO

FATTORE NINTENDO — 7
Picchiare chiunque e saltellare per i livelli risultano azioni tutto sommato divertenti. Peccato per l'assenza di qualsivoglia modalità multiplayer

IL TOCCO DS — 7
Il touch screen e il microfono vengono chiamati in causa durante le varie mosse speciali e nel corso dei pochi minigiochi presenti.

GRAFICA — 8
Personaggi dettagliati, colorati e ben animati, faranno la felicità dei nostalgici del 2D. Ben realizzate anche le varie ambientazioni.

SONORO — 6
Le solite musichette rock, comunque in perfetta linea con lo svolgere delle azioni, vengono affiancate da effetti sonori piuttosto anonimi.

TEMPO — 6
Per portare a termine i 7 livelli occorrono una manciata di ore. Solo i fan più accaniti rigiocheranno l'intera avventura una seconda volta.

GLOBALE
Un gioco d'azione semplice, dal sapore nostalgico e capace di divertire ed appassionare, esclusivamente, gli estimatori dell'opera originale.

SVILUPPATORE: Renegade Kid
EDITORE: Gamecock

Visualizzate sullo schermo inferiore trovano spazio le icone delle armi in nostro possesso e l'immancabile indicatore di salute.

UNA LUCE NEL BUIO

Oltre ad un arsenale di tutto rispetto, il giocatore può avvalersi anche di un'utile torcia. Capace di creare un'atmosfera davvero spaventosa, la presenza di una pila elettrica arriva a donare addirittura una nuova dimensione ludica a questo *Dementium*. Impugnando la pistola non si può infatti illuminare i vari ambienti e questo costringe, di fatto, il giocatore a una precisa strategia offensiva. Meglio girare armati o beneficiare di una fonte d'illuminazione sicura?

Un bel colpo all'altezza del cuore e questo strano essere sparirà per sempre dalla nostra vista. Fortunatamente (si fa per dire) ci saranno schifezze ancora peggiori ad allietarci nel proseguio.

Trascinando lo Stilo sul touch screen si muove, letteralmente, il fascio di luce della torcia. Preparatevi a saltare dalla sedia.

Dementium: The Ward

Il DS si tinge di rosso... rosso sangue!

Gli sparatutto in soggettiva disponibili per DS si contano sulle dita di una mano; se si pensa invece a quelli a sfondo horror, ci si accorge che ne sarebbe sufficiente anche una monca.

L'ultimo progetto Renegade Kid, come facilmente intuibile, ha il compito di colmare questa inspiegabile lacuna. L'ennesimo incubo prende il via in una stanza di uno strano ospedale psichiatrico. Bastano una manciata di secondi per accorgersi che i canoni del genere sono stati ampiamente rispettati: **creature immonde, musiche inquietanti e una massiccia presenza di sangue instaurano nell'animo del giocatore un piacevole senso di angoscia**. I primi momenti di gioco lasciano di fatto il segno, merito soprattutto di un comparto grafico davvero riuscito. Lo schermo superiore ospita ambienti lugubri, sporchi e devastati dalla follia, ma caratterizzati da un ottimo dettaglio, da effetti di luce splendidi e dalla presenza di modelli poligonali più che discreti. Anche il sistema di controllo adottato non da adito a particolari lamentele. La croce digitale garantisce il movimento del personaggio, la pressione del pulsante "L" ci permette di utilizzare l'arma impugnata (o la torcia elettrica), mentre spostando lo Stilo sul touch screen si modifica la visuale. Tutta una serie di icone, una volta toccate, ci permettono inoltre di accedere alla mappa dell'area, di cambiare arma o di scarabocchiare qualche piccolo appunto su di un foglio, ovviamente, sporco di sangue. Oltre a una moltitudine di zombie, amenità varie e fantasmi da debellare a suon di proiettili, ***Dementium* offre infatti qualche piccolo enigma, molto semplice nella sua concezione, ma capace di donare un pizzico di varietà al gioco**. Che si tratti di annotare combinazioni numeriche, suonare i giusti tasti di un pianoforte o recuperare l'immancabile scheda magnetica, al giocatore non verrà comunque mai chiesto l'abuso delle proprie cellule celebrali. Con il passare delle ore il più grande difetto del titolo viene però allo scoperto: l'intero incubo non supera le 5 ore di gioco e nonostante ci si diverta, la sua brevità non può che infastidire. Volendo essere poi pignoli si potrebbe anche asserire che l'intera avventura risulti fin troppo lineare e che le ambientazioni, incentrate su corridori e stanze piuttosto smorte, tendano a somigliarsi un po' tutte, ma considerando i limiti tecnici del DS questi ultime considerazioni perdono molta della loro valenza.

Francesco Fiorillo

In Italia:

USCITA: Disponibile
NOTE: I vari dialoghi sono in lingua inglese, ma l'intero gioco è sottotitolato in italiano.

GIUDIZIO

FATTORE NINTENDO
L'atmosfera horror vi terrà in uno stato d'agitazione per tutta la durata dell'avventura. Se adorate il genere vi divertirete un sacco. **8**

IL TOCCO DS
Il sistema di controllo, simile a quello di *Metroid Prime Hunters*, funziona alla perfezione. Anche i due schermi vengono utilizzati con intelligenza. **8**

GRAFICA
Nonostante qualche texture a bassissima risoluzione, l'intero comparto risulta davvero convincente. Ottimi i vari effetti di luce. **8**

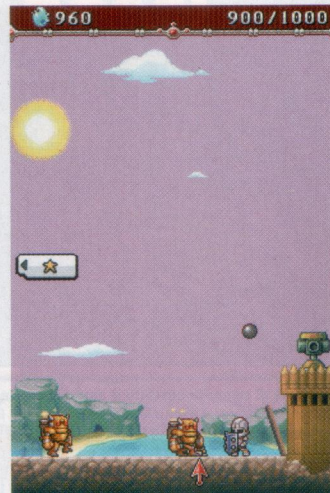
SONORO
Musiche ed effetti a dir poco inquietanti aiutano a creare la giusta atmosfera. Vi consigliamo un bel paio di cuffie e le luci spente. **8**

TEMPO
Non passerà, purtroppo, molto tempo prima che l'epilogo giunga al suo compimento. Le 17 missioni durano davvero troppo poco. **5**

GLOBALE
Uno sparatutto dalle tinte horror ben fatto, caratterizzato da un ottima grafica, ma penalizzato da una durata spaventosamente breve.

1-2 7+

SVILUPPATORE: 5th Cell
EDITORE: THQ

Lo schermo superiore ospita una mappa che consente di sapere sempre cosa sta succedendo.

Alcune fasi prevedono di respingere le ondate di robot cliccando sul touch screen per determinare la gittata del cannone...

Nel corpo a corpo si possono eseguire degli attacchi portando a termine delle piccole prove.

POZZI D'ESSENZA E MECCANISMI

Il protagonista è Lock, un giovane che vive con il nonno Tobias e la sorellina Emi in un villaggio sul mare. Lock spera di diventare un grande Archingegnere, proprio come suo nonno, e presto i suoi desideri verranno esauditi "grazie" a una situazione disastrosa. Ma che cos'è un Archingegnere? Semplice, colui che si occupa di costruire (e riparare) le fortificazioni dei villaggi, erette per contenere gli attacchi dei Meccanismi, ovvero dei robot distruttori alla dipendenze del misterioso Lord Agony. Ogni Meccanismo distrutto libera un quantitativo di "essenza", che viene conservata in un pozzo e che rappresenta la "moneta" necessaria per costruire e riparare le fortificazioni.

Una torretta si rivela più solida se collegata a una muraglia. Piazzare strategicamente i vari componenti è fondamentale per resistere agli attacchi dei droidi.

Lock's Quest

Che cosa vuoi fare da grande? L'archingegnere!

Fa piacere, ogni tanto, trovare un gioco in grado di stupirti quando proprio non te l'aspettavi. Non per mancanza di fiducia nelle abilità del team di sviluppo, che ha già dato sfoggio di creatività con l'originalissimo *Drawn to Life*, ma piuttosto perché *Lock's Quest* non era esattamente uno dei giochi che attendevamo con più trepidazione. E invece, il nuovo lavoro di 5th Cell sorprende per la capacità con cui **riesce a integrare un'idea tutto sommato inflazionata, ovvero quella di difendere il proprio castello dall'incursione costante di un esercito nemico, in una formula di gioco assolutamente fresca ed ingegnosa**, un mix di strategia in tempo reale, azione e creazione. Non a caso, il gioco appare suddiviso in due fasi ben distinte: quella di costruzione e quella di combattimento. Nella prima si studiano i confini della zona, si pianifica una strategia difensiva e infine si passa all'assemblaggio delle mura perimetrali del villaggio o del fortino che si dovrà proteggere. Usiamo il termine "assemblare" perché ovviamente i pezzi a disposizione sono modulari, un po' come i mattoncini Lego, e vanno piazzati a seconda della loro forma e dimensione all'interno di una griglia che copre buona parte del campo di battaglia. In altri termini, in virtù della varietà delle forme a disposizione, è possibile creare barriere sempre diverse, andando a difendere i punti chiave in maniera personale. Oltre ai blocchi di pietra per creare le mura di cinta, esistono anche delle torrette armate di tutto punto e addirittura delle trappole da piazzare qua e là, nel tentativo di indurre il nemico a passarci sopra. Il che ci porta dritti dritti a parlare della fase di attacco, che mostra un'impostazione altrettanto interessante. In questo frangente occorre decidere in maniera rapida, stabilendo al volo quali siano le priorità da seguire: meglio riparare un muro che sta per cedere oppure gettarsi in mischia cercando di eliminare quanti più droidi possibili? **La formula di base funziona e diverte ma porta con sé anche qualche difettuccio. L'IA dei nemici appare piuttosto rozza e il sistema di controllo e la telecamera a volte creano qualche grattacapo di troppo.** A ciò si aggiunge una certa ripetitività di fondo nelle missioni avanzate e un sistema di combattimento che non fa sempre scintille, ma se si volesse considerare unicamente l'idea alla base di *Lock's Quest* sarebbero applausi convinti.

Davide Massara

In Italia:

USCITA: Disponibile
NOTE: *Lock's Quest* è stato diligentemente tradotto in italiano, sia per quanto riguarda il manuale di gioco che per i testi a video.

GIUDIZIO

FATTORE NINTENDO
Pianificare le difese, creare le fortificazioni e respingere i droidi con l'astuzia si rivela una pratica ipnotica. Peccato per qualche sbavatura. **7**

IL TOCCO DS
Il touch screen viene utilizzato in modo ingegnoso, ma l'impossibilità di ruotare la mappa e qualche problemino del sistema di controllo non aiutano. **7**

GRAFICA
Gli elementi che compongono le fortificazioni spiccano e sono ben decifrabili. Anche lo stile grafico e il design mostra personalità. **8**

SONORO
Le musiche sono epiche ed enfatiche, spesso incalzanti. Gli effetti sonori si rivelano utili segnalando le situazioni critiche. **7**

TEMPO
Il ritmo di gioco non è dei più scoppiettanti, ma le missioni sono tantissime e c'è anche la possibilità di sfidare un amico. **7**

GLOBALE
Uno strategico gestionale molto particolare e che stupisce per la sua freschezza, anche se non manca qualche imperfezione.

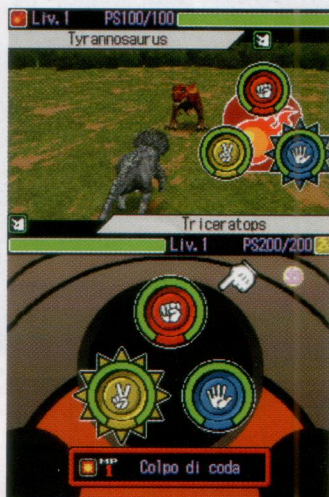
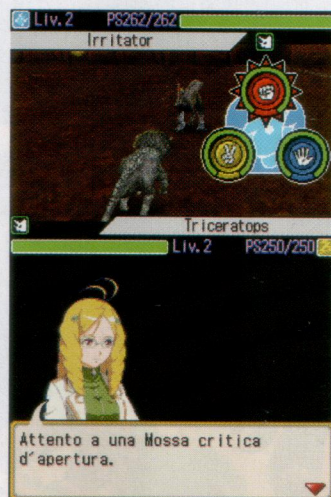
SVILUPPATORE: Sega
EDITORE: Sega

Il sistema di controllo adottato si appoggia al classico binomio croce digitale e pulsanti. Le innovative peculiarità del DS vengono chiamate in causa per restaurare i vari fossili.

Tutte le specie di dinosauri ritrovate possono essere ammirate nell'apposita modalità enciclopedia. Peccato per un comparto grafico non propriamente sbalorditivo.

UNA RETE DI SCAMBI

La presenza del bollino blu della Wi-Fi Connection si traduce nella possibilità sia di scambiare i nostri dinosauri con un amico, sia di combattere contro un perfetto sconosciuto. Le regole rimangono le stesse della modalità per giocatori solitari, mentre le poche opzioni presenti ci permettono di modificare la durata e la difficoltà dello scontro.

Nel corso dell'avventura perdersi è praticamente impossibile. Una comoda mappa ci mostra la via da seguire.

Durante gli scontri lo schermo superiore mostra l'azione di gioco, mentre quello inferiore le icone da premere per attivare le varie mosse.

Nel corso delle battaglie, il giocatore riceverà suggerimenti e indizi sulla mossa da effettuare. Perdere è quasi impossibile.

Dinosaur King

Con il potere dei dinosauri salverò il mondo.

Oramai dovrebbe essere un concetto assodato: nei videogiochi, la stabilità del pianeta Terra è costantemente minacciata da tutta una serie di figure ostili a dir poco improbabili. Attacchi alieni sono all'ordine del giorno, mentre i classici nemici megalomani hanno raggiunto numeri davvero imbarazzanti. Nell'ultimo gioco marchiato Sega, come oramai da tradizione, non si deve far altro che sventare proprio la minaccia rappresentata da uno strambo scienziato di nome Dottor Z. Per adempiere a tale nobile intento il giocatore, vestendo i panni di due giovani ragazzi di nome Max e Rex, non dispone delle canoniche armi, ma ha fra le mani uno strano marchingegno in grado di far rivivere gli estinti dinosauri. In un gioco di ruolo chiaramente indirizzato ad un pubblico alle prime armi, simile per certi versi alla serie *Pokémon*, **si affrontano una moltitudine di nemici, si assiste ad interminabili scambi di battute, si vagabonda per le strade di ridenti cittadine e si prova l'ebbrezza di comandare un terribile triceratopo o un imponente T-Rex**.

I combattimenti, del tutto casuali e incentrati sul vecchio gioco del "sasso, carta e forbice", offrono infatti scontri fra due mastodontici animali preistorici, che si danno battaglia a suon di codate, incornate e azzannate micidiali. Rispettando i canonici turni, bisogna semplicemente selezionare una icona presente sullo schermo inferiore e controllare l'eventuale successo dell'azione. Come facilmente intuibile, tale scelta non riesce a donare la giusta profondità agli innumerevoli duelli e nonostante la presenza di poteri elementali, che arrecano danni maggiori a particolari specie, il tutto si risolve in un continuo e poco gratificante "tentare a casaccio". Anche il comparto tecnico da adito purtroppo a qualche lamentela, colpa di modelli poligonali poco rifiniti e di una cura per il dettagli appena sufficiente.

La presenza dei dinosauri ha dato inoltre agli sviluppatori la possibilità di implementare nelle meccaniche di gioco sia il microfono presente sulla cerniera del DS, sia le capacità tattili del touch screen. Nel corso dell'avventura il giocatore, recandosi in un apposito laboratorio, potrà di fatto riportare in vita tutti i fossili recuperati. Picchiettando lo Stilo sullo schermo si libera lo scheletro del dinosauro, mentre soffiando verso il DS si elimina ogni eventuale residuo di terra e roccia.

Francesco Fiorillo

In Italia:

USCITA: Disponibile
NOTE: L'intero gioco, così come il manuale di istruzioni, gode della presenza della lingua italiana.

GIUDIZIO

FATTORE NINTENDO
I primi momenti di gioco risultano un tantino noiosi, ma con il passare delle ore e con l'acquisizione di nuovi dinosauri, la situazione migliora.
7

IL TOCCO DS
Lo Stilo e il microfono ci permettono di restaurare i vari fossili, mentre la Wi-Fi Connection garantisce lo scambio delle carte-dinosauro.
6

GRAFICA
Il gioco propone una veste bidimensionale semplice e piuttosto piacevole. I combattimenti, invece, mostrano una grafica 3D piuttosto grezza.
6

SONORO
Le musiche risultano poco varie e fin troppo anonime. L'effetto sonoro legato allo scambio di battute risulta inoltre incredibilmente irritante.
5

TEMPO
L'avventura principale necessita di una decina di ore per essere completata. I giocatori più esigenti abbandoneranno l'impresa molto prima.
7

GLOBALE
Un GdR semplice e adatto ad un pubblico giovane. I dinosauri vantano un certo fascino, ma i combattimenti à la "Morra Cinese" stufano in fretta.

SVILUPPATORE: Electronic Arts
EDITORE: Electronic Arts

1–2 7+

Quando le due sagome gialle e rossa combaciano è il momento perfetto per toccare lo schermo e far partire il colpo.

Sebbene siano letali, le mosse degli Zubo ricordano delle allegre coreografie di ballo.

QUESTIONE DI CLASSE

Le tre categorie a cui appartengono gli Zubo sono tre, identificate dai colori rosa (artisti) verde (difensori) e giallo (guerrieri). Utilizzando lo Zubo più adatto in base alla situazione si infliggerà così un danno extra all'avversario di turno. Come nel più classico dei GdR, alcune mosse sono in grado di stordire il nemico, altre riescono a curare lo Zubo e allo stesso tempo danneggiare il nemico. Il ritmo, però, è sempre fondamentale.

Gli Zubo da "collezionare" sono 55, ma per affrontare un combattimento dovrete sceglierne di volta in volta solo tre.

Anche il microfono si rivela utile: per esempio per svegliare gli Zubo addormentati.

Zubo

Nel mondo di Zubalon ne uccide più il ritmo che la spada.

Una nuova minaccia mette alla prova il vostro senso del ritmo: Zubalon è invaso dai malvagi Zombo, e solo grazie all'aiuto degli scatenati e danzerecci Zubo riuscirete a riportare la serenità sul colorato universo creato da Electronic Arts.

Zubo è un titolo abbastanza particolare, perché racchiude in sé gli spunti più disparati. Da una parte c'è la classica esplorazione degli scenari, diversificati e gradevoli dal punto di vista del dettaglio e dello stile, dall'altro abbiamo i tipici combattimenti a turni da GdR, con tanto di livelli di esperienza per i personaggi.

Le battaglie però, si svolgono seguendo il ritmo della colonna sonora, e i colpi vengono messi a segno solo riuscendo a toccare lo schermo a tempo. Quando le due sagome intorno al personaggio si sovrappongono, infatti, quest'ultimo dev'essere toccato con lo Stilo: a una maggiore precisione corrisponde un danno inflitto più elevato. Gli Zubo che è possibile farsi amici nel corso del gioco (così come gli avversari che devono affrontare) sono suddivisi in tre tipologie, guerrieri, difensori e artisti. Ciascuna di esse, come nel classico forbice-carta-sasso è contemporaneamente più debole e più forte rispetto alle altre due. Ciò significa, in modo molto elementare, che al momento dello scontro si avrà modo di scegliere sia lo Zubo che l'attacco più adatto all'occasione. Come si evince, **il sistema di combattimento è semplice e immediato e ciò che conferisce al gioco un tocco di originalità è la componente musicale**, non troppo spiccata da apparire invadente ma simpatica e divertente quel tanto che basta a rendere le sfide accattivanti. L'aspetto grafico di *Zubo* esprime senz'altro una certa cura sia nella realizzazione tecnica che nella caratterizzazione dei vari personaggi e del loro campionario di mosse, sempre ironiche e creative. Gli scenari di gioco sono suddivisi in zone a tema, che spaziano dal far west all'horror in un caleidoscopio di colori sgargianti. Allo stesso tempo, però, questo stesso stile grafico potrebbe non risultare gradito a tutti poiché sembra talvolta incerto nel tratto e un po' troppo moderno. Anche grazie alla modalità multigiocatore che consente di sfidare in combattimento un amico, *Zubo* è nell'insieme un titolo interessante, che richiede forse ancora qualche perfezionamento ma che potrebbe fare breccia fra il pubblico più giovane e non solo.

Elisa Leanza

In Italia:

USCITA: Disponibile
NOTE: Il testo a schermo e il manuale sono interamente tradotti in italiano.

GIUDIZIO

FATTORE NINTENDO
Il mix fra gioco di ruolo e rhythm game funziona e rende ogni scontro divertente, allegro ma anche impegnativo.
7

IL TOCCO DS
L'avventura può essere giocata tutta con lo Stilo, e il touch screen permette un'interazione agile ed efficace con il sistema di controllo.
7

GRAFICA
Da un lato è evidente la cura nella realizzazione di personaggi e grafica, dall'altro si fa fatica a trovarne lo stile gradevole al 100%.
7

SONORO
Le musiche, che spaziano fra vari generi e ben accompagnano ogni combattimento, sono un aspetto importante del gioco.
7

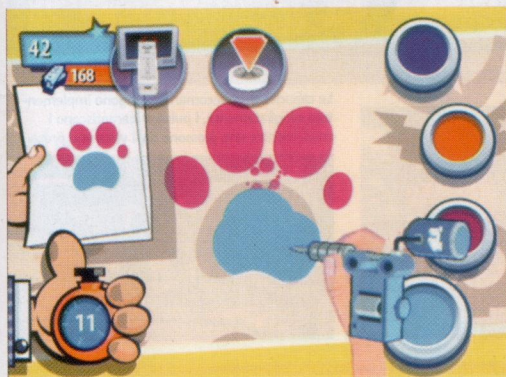
TEMPO
Farsi amici tutti gli oltre cinquanta *Zubo* non è una passeggiata, ma la sfida è supportata da un livello di coinvolgimento soddisfacente.
7

GLOBALE
Agli Zubo non manca lo stile, né le carte in regola per diventare un titolo di successo, da tenere d'occhio anche in futuro.

SVILUPPATORE: Traveller's Tales
EDITORE: Warner Bros. Interactive Entertainment

UN RECORD MONDIALE

Un'esperienza giocosa di questo genere, forse anche fin troppo limitata, necessita di una apposita graduatoria online per essere apprezzata e, fortunatamente, il bollino della Wi-Fi Connection presente sulla copertina del gioco, aiuterà i giocatori professionisti a mettere in mostra i risultati ottenuti con il sudore dei polpastrelli. Ogni punteggio ottenuto entrerà di fatto nella storia del *Guinness World Records*.

Per lanciare questi sturalavandini bisogna semplicemente agitare come dei "tarantolati" il telecomando. State attenti, però, a non colpire la vostra valletta.

Ogni continente offre diverse prove da superare. Scegliete quello che preferite.

Il Miglior Tempo nel Mangiare 10 Scarafaggi
Record Console: 72.06 Secondi

Stabilendo un nuovo record guadagneremo un lauto compenso in denaro, utile per acquistare nuovi minigiochi.

Guinness World Records The Videogame

Un gioco da Guinness dei primati? Anche no...

Sentendo il nome Traveller's Tales, ogni videogiocatore degno di tal nome non faticherà ad associarlo ai giochi legati al marchio Lego. Quest'ultimo esperimento però, quasi a sorpresa, si discosta in maniera considerevole dai passati progetti, proponendo semplicemente ai possessori del Wii una particolare raccolta di minigiochi. Scelto il proprio personaggio, caratterizzato da uno stile tipico dei cartoni animati, ci si ritrova sulla superficie di un pianeta Terra stilizzato in cui ogni continente offre diverse sfide da superare, basate sulle reali prodezze imprigionate nelle pagine del Guinnes dei Primati.

Capita così di dover mangiare 10 scarafaggi nel minor tempo possibile, di dover trascinare un aereo fino al punto prefissato o ancora, di saltare più in alto possibile in sella alla propria bicicletta. Tutte le prove sono ovviamente incentrate sulle peculiarità del Wii, insite nel suo sistema di controllo. Per divorare qualche insetto basta quindi puntare il telecomando verso lo schermo, al fine di afferrarlo e scuotere brutalmente il Nunchuk per masticarlo, mentre per far schizzare in cielo la nostra BMX bisogna replicare il movimento della pedalata, ruotando alternativamente le braccia. Queste piccole pillole giocose non offrono comunque spunti davvero interessanti: nonostante il loro aspetto folle, rimangono ancorate a meccaniche semplici e fin troppo simili tra loro. Che si tratti di gonfiare palloncini, rompere guide telefoniche a mani nude o distruggere cocomeri a suon di testate, bisogna sempre e comunque agitare come forsennati il telecomando Wii.

Utilizzando il puntatore, invece, eseguiremo qualche tatuaggio colorato, annienteremo una moltitudine di astronavi aliene o disegneremo, letteralmente, delle unghie chilometriche. Anche sotto il piano grafico l'operato degli sviluppatori non è esente da difetti, colpa di modelli poligonali poco rifiniti e di una cura per i dettagli quasi inesistente. Lo stile generale risulta colorato e piuttosto accattivante ma è impossibile non accorgersi che gli sviluppatori hanno speso davvero poche risorse nella realizzazione prettamente grafica. I giocatori meno smaliziati riusciranno sicuramente a trarre da questo *Guinness World Record The Videogame* qualche ora di divertimento spensierato ma gli altri, soprattutto quelli più esigenti, troveranno questo simpatico calderone ludico fin troppo soporifero.

Francesco Fiorillo

IN ITALIA:
USCITA: Disponibile
NOTE: L'intero gioco è nella nostra amata lingua italiana.

GIUDIZIO

FATTORE NINTENDO
In quattro ci si diverte di più, ma i giocatori esigenti incapperanno in qualche sbadiglio di troppo. Non tutti i minigiochi sono ben sviluppati.
6

EFFETTO Wii
Le peculiarità del telecomando vengono chiamate in causa nei tanti minigiochi con risultati non sempre eclatanti.
7

GRAFICA
L'utilizzo di colori accesi e di uno stile tutto sommato piacevole, non riesce a mascherare completamente un motore grafico fin troppo grezzo.
5

SONORO
Musichette simpatiche accompagnano discretamente il giocatore durante i vari record. Ottimo l'utilizzo della cassa presente sul telecomando.
7

TEMPO
36 minigiochi si esauriscono in un paio d'ore. Se non disponete di tre amici e non adorate l'auto-perfezionamento la noia prenderà il sopravvento.
6

GLOBALE
La classica raccolta di minigiochi adatta per infiammare le festicciole fra amici. Molto meno divertente se affrontata in solitudine.

SVILUPPATORE: Midway
EDITORE: Midway

TNA Impact!

Nel firmamento del Wrestling una stella si sta spegnendo.

L'uomo squalo è il nostro preferito. Riempiendolo di calci riusciamo a dimenticarci il grigiore della vita.

Nonostante il fenomeno del Wrestling abbia perso, con lo scorrere del tempo, un po' del suo fascino, la console di casa Nintendo è pronta ad ospitare ugualmente tutti gli atleti della TNA. Oltre all'oramai immancabile modalità esibizione e l'opzione multigiocatore, questa nuova edizione incentrata sulla federazione Total Non Stop Wrestling, propone un'interessante e inedita modalità Storia. Indossando i panni di un atleta di nome Suicide si affronta una scalata piuttosto sollazzante, impreziosita dai siparietti tipici degli incontri televisivi e finalizzata al raggiungimento di fama e gloria.

Scesi sul rettangolo di gioco però, si ha subito la prima grande delusione. Le animazioni risultano approssimative e poco curate, mentre i modelli poligonali degli atleti, che vantano texture discrete, risultano nel complesso solo accettabili. Anche tutti quegli aspetti definibili di contorno, come il pubblico e le scenografie, non sono curati a dovere e l'intero comparto tecnico risulta ben poco spettacolare.

Qualche ora con il telecomando e Nunchuk ben saldi fra le mani e ci si accorge che anche sotto il profilo prettamente ludico, il gioco pare essersi fermato a qualche anno fa. I controlli sono semplici da apprendere, ma la sensazione di trovarsi di fronte ad un titolo del passato neanche realizzato granché bene è purtroppo fortemente presente.

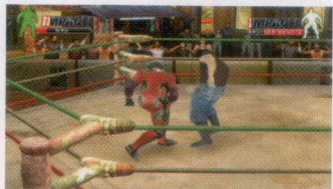
Francesco Fiorillo

IN ITALIA:
USCITA: Disponibile
NOTE: : L'intero gioco, così come il manuale di istruzioni, gode della presenza della lingua italiana.

Le capacità del telecomando vengono implementate svogliatamente. I pulsanti garantiscono i colpi, mentre uno scossone dà il via a una presa.

GIUDIZIO

Questo *TNA Impact* esce con le ossa rotte dallo scontro con il vecchio rivale di casa THQ. Una grafica mediocre e una giocabilità fin troppo vetusta ne decretano la sconfitta.

SVILUPPATORE: 4J Studios
EDITORE: Bathesda Softhworks

Ducati Moto

Il mio DS ha bisogno di una revisione.

Dopo aver passato un paio d'ore in compagnia di questo Ducati, si ha la netta sensazione che l'innovativo portatile Nintendo sia una console inadatta ad ospitare nel suo parco titoli un genere ludico ben preciso: quello dei giochi di guida simulativi.

Correre sulle varie serpentine asfaltate presenti si rivela, infatti, una pratica tutt'altro che divertente. Il modello di guida proposto risulta fin troppo approssimativo, con la moto che si comporta come un immenso tocco di legno, mentre le animazioni legate al pilota non fanno altro che peggiorare la situazione. Nessuno si aspettava una grafica sbalorditiva, ma i modelli poligonali delle Ducati avrebbero meritato indubbiamente maggior cura. I circuiti vantano nel complesso, soprattutto considerando le dimensioni dello schermo, un certo fascino ma la noia, fidatevi, non tarderà ad arrivare. Se si escludono le solite varianti, le cinque ambientazioni disponibili non donano la giusta varietà al titolo e l'opzione multigiocatore, omaggiata anche della presenza del servizio Wi- Fi Connection, non riesce a mascherare una situazione davvero preoccupante. Le 11 moto disponibili, tutte ovviamente monomarca, risultano infine poco diversificate: sia che optiate per una fiammante Monster, sia per una potentissima Desmosedici RR, il modello di guida non proporrà alcuna variazione.

Francesco Fiorillo

IN ITALIA:
USCITA: Disponibile
NOTE: L'intero gioco è in italiano, ma la traduzione lascia un po' a desiderare.

Prima di ogni gara un nostro avversario ci sfiderà a fare meglio di lui. Umiliandolo guadagneremo qualche dollaro in più.

Il gioco fortunatamente gode di una buona fluidità, ma il senso di velocità è praticamente inesistente.

Lo schermo sensibile al tocco ospita semplicemente la mappa del circuito. Tutto qui. Be', in effetti risulta piuttosto comodo e di facile lettura. E' già qualcosa, visto il resto del gioco.

GIUDIZIO

Un sistema di guida approssimativo e una realizzazione tecnica mediocre, bucano le gomme a *Ducati Moto*. Difficile divertirsi in queste condizioni.

SVILUPPATORE: 4J Studios
EDITORE: Vir2l Studios

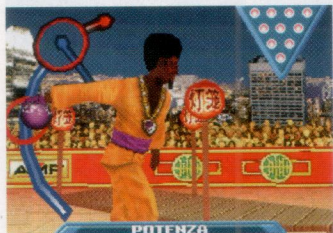
AMF Bowling Pinbusters

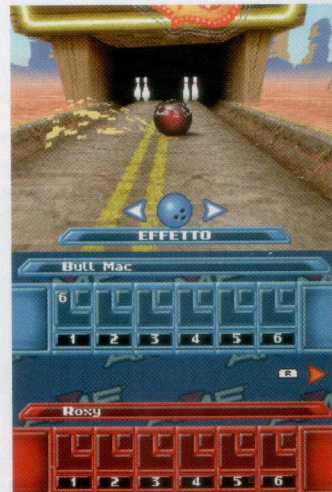
Ecco qui un bel gioco di bowling... "inutile"!

Negli anni '80 i titoli ispirati al bowling sembravano spuntare come funghi, soprattutto sui primi home computer, ma spesso anche in ambito console. Con il passare del tempo, però, questo genere è un po' scomparso dalla scena, per poi ricomparire, in veste "rivoluzionata", con il sorprendente *Wii Sports*.

AMF Bowling Pinbusters, invece, sembra più somigliante a quei vetusti esperimenti di cui si parlava poc'anzi, sia per quanto riguarda la presentazione, sia sotto il profilo della meccanica di gioco. La veste grafica, per la precisione, appare un tantino "spartana" e le animazioni dei personaggi sembrano prelevate di peso da un titolo per Amiga (e non stiamo parlando di *Another World* o di *Flashback*!). La formula di gioco, invece, è quanto di più scontato si possa immaginare: un vettore per determinare la direzione del tiro, "doppio click" per stabilirne la potenza e "aftertouch" (ovvero dei rapidi tocchi con la croce direzionale quando la palla è già in movimento) per simulare i tiri ad effetto. Niente touch screen e pennino, insomma. Il ritmo di gioco, poi, manca di varietà, visto che si alternano le arene e i personaggi, ma la solfa rimane sempre la stessa. Meglio lasciar perdere, anche se i giochi di bowling sono il vostro chiodo fisso da vent'anni a questa parte.

Davide Massara

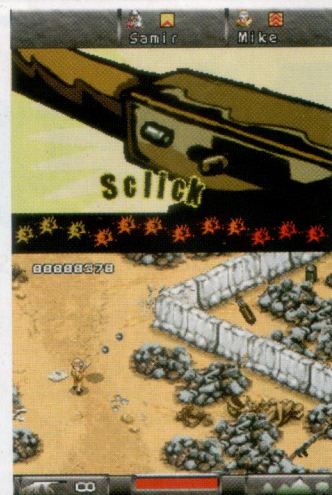
IN ITALIA:
USCITA: Disponibile
NOTE: I testi di gioco sono stati tradotti in italiano, così come il manuale.

GIUDIZIO
Il sistema di controllo e il "motore fisico" funzionano egregiamente, ma il gioco si rivela presto monotono, scontato e noioso.

Purtroppo il sistema di controllo non si appoggia minimamente alle caratteristiche del Nintendo DS: croce direzionale e pulsanti sono l'unico modo per tirare.

Volete dare un effetto "postumo" al vostro tiro? Allora andateci giù duro di croce direzionale. No, nessuno deve aver detto agli sviluppatori che il DS ha un touch screen.

SVILUPPATORE: Most Wanted Entertainment
EDITORE: V2 Play (Virgin Play)

B Team: Metal Cartoon Squad

Una squadra di guerriglieri artritici arriva su DS!

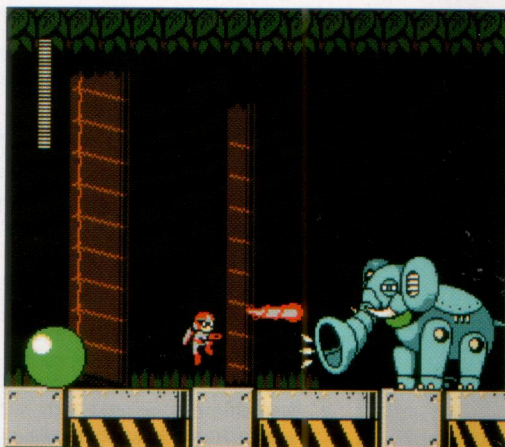
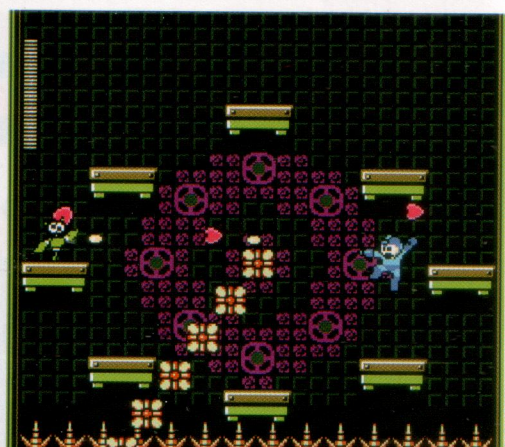
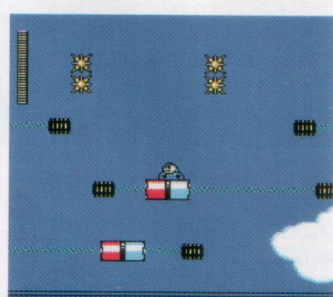
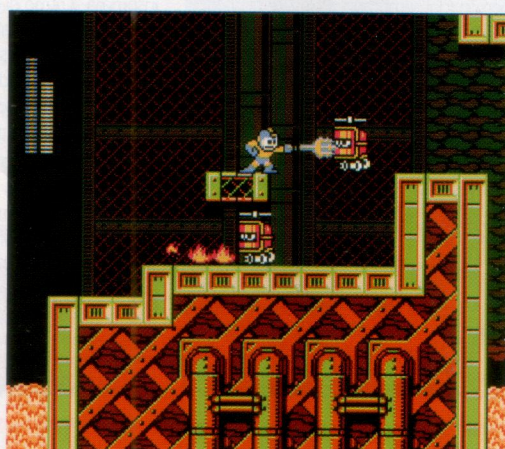
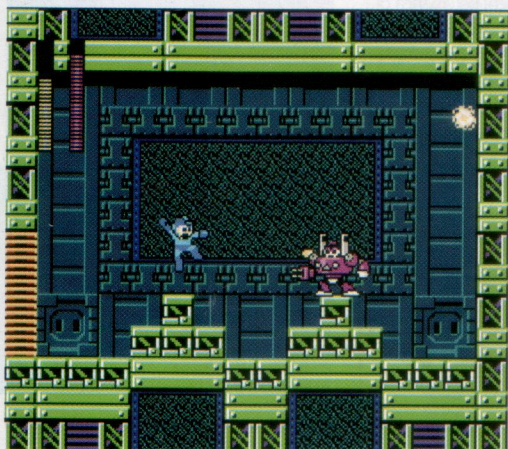
Se nella recensione di *AMF Bowling* abbiamo tirato in ballo i vecchi home computer, parlando di *B Team* dobbiamo per forza ripeterci, visto che il gioco sembra un omaggio al glorioso *Commando* per Commodore 64. Per chi non lo conoscesse, ricordiamo che si trattava di uno spara e fuggi a scorrimento verticale e a tema militaresco, con un soldato impegnato a farsi largo nella giungla a colpi di mitragliatrice e granate. *B Team* si fonda esattamente sulle stesse premesse, anche se in questo caso il giocatore non controlla un singolo combattente, bensì una squadra di tre. Il pennino viene utilizzato per direzionare i colpi e la croce direzionale per muoversi sul campo di battaglia, mentre sullo schermo superiore viene rappresentata una sorta di "zoom" sull'azione, vista in chiave fumettistica: il fucile che scarica rabbiosamente una fiumana di proiettili, l'espressione affaticata dei soldati mentre corrono o le loro smorfie di dolore quando questi vengono colpiti. Peccato che la veste grafica (ma anche lo stile) sembra provenire direttamente da un gioco della scena "homebrew" (in altre parole, titoli sviluppati "in casa", a livello amatoriale) e anche la meccanica di gioco, quanto a "dilettantismo" non scherza affatto. In una parola: pessimo.

Davide Massara

IN ITALIA:
USCITA: Disponibile
NOTE: I testi di gioco sono stati tradotti in italiano, così come il manuale.

GIUDIZIO
Un gioco sviluppato con risorse limitate, e "si vede". Purtroppo *B Team* non è nemmeno divertente, il che è pure peggio.

SVILUPPATORE: Capcom
EDITORE: Capcom

NE VOGLIO ANCORA!

Quando leggerete queste righe, i contenuti aggiuntivi di *Mega Man 9* dovrebbero già essere allineati in perfetto ordine sugli scaffali virtuali del Wii Shop. Ma di cosa si tratta? Semplice, di alcuni extra scaricabili per una piccola somma di Wii Point e che vanno ad ampliare l'esperienza di gioco iniziale. Tra questi troviamo due livelli di difficoltà aggiuntivi ("Eroe" e "Supereroe", per veri masochisti), una modalità di gioco in cui è possibile vestire i panni di Proto Man e alcune variazioni sul tema ("attacco a tempo" e "attacco infinito").

Tra i contenuti scaricabili c'è anche un personaggio extra, Proto Man, che può compiere delle scivolate e caricare il suo Buster.

All'interno del gioco sono presenti varie sfide da risolvere che riportano la mente gli Obiettivi di Xbox 360.

Alcuni passaggi sono veramente ostici e potrebbero scoraggiare i più inesperti.

Mega Man 9

Capcom da un nuovo senso al concetto di "retrogaming".

Tra tutti i giochi disponibili sul canale WiiWare, *Mega Man 9* è quasi sicuramente il più importante. Si tratta infatti di un esperimento unico nel suo genere e al contempo decisamente coraggioso, se si pensa all'attuale mercato dei videogiochi. Uno dei vantaggi più grandi offerti dal servizio WiiWare è quello di permettere agli sviluppatori di creare giochi costruiti su concept semplici e che richiedono poche risorse per essere sviluppati e quindi era lecito sperare, oltre che in una bella vagonata di titoli inediti, anche in qualche remake importante, magari sulla falsariga di quanto già apprezzato a suo tempo su GBA con la serie *Super Mario Advance*. E invece Capcom si è spinta ben oltre, andando a ridefinire il concetto di "retrogaming" e gettando le basi per un futuro dei videogiochi più vario e sfaccettato. L'idea è tanto semplice quanto brillante e consiste nel prendere lo stile grafico "8 bit" dei primissimi *Mega Man* per NES, utilizzarlo per costruire dei livelli di gioco in cui confluiscano le intuizioni maturate in vent'anni d'esperienza e innaffiare il tutto con il carisma dei personaggi e con una bella dose di difficoltà allo stato puro. **Fedele alla linea, *Mega Man 9* mostra infatti una durezza e una inflessibilità che solo i giocatori più "attempati" possono ricordare** e che potrebbe shockare chi si avvicini incautamente al gioco di Capcom pensando di trovare un platform leggero e accessibile. Il che non deve sorprendere, perché *Mega Man 9* è proprio una sorta di atto d'amore nei confronti di quei giocatori che, ai tempi del NES, si innamorarono alla follia del Blue Bomber e del granitico "run & gun" che lo vedeva come protagonista. Lo testimonia la volontà di non sottoporre Mega Man ai lifting e restyling grafici che sembrano tanto in voga in questo momento, e di confezionare un gioco che è in tutto e per tutto un titolo per NES fuori tempo massimo, e proprio per questo interessante. Anche la meccanica di gioco è in linea con le origini a 8 bit del robottino blu e i rimandi ai vari episodi della serie si sprecano, per la felicità dei fan più accaniti. ***Mega Man 9* è un tuffo nel passato, una girandola di ricordi e un inno alla nostalgia**, ma non troverete nulla di troppo scontato da queste parti: il design dei livelli, il ritmo di gioco e il comparto audiovisivo denotano tutto l'amore e l'esperienza che Capcom ha infuso in questo progetto. E i fan di vecchia data non possono che applaudire.

Davide Massara

IN ITALIA:

USCITA: Disponibile
BLOCCHI DI MEMORIA: 66
NOTE: Sia il manuale di istruzioni elettronico che i testi a video sono stati tradotti in italiano.

GIUDIZIO

FATTORE NINTENDO
La formula di gioco dei primi Mega Man era assolutamente brillante, e qui viene impreziosita dall'esperienza maturata da Capcom negli anni.
8

EFFETTO Wii
L'idea delle modalità inedite che sfruttano il Wi-Fi per le classifiche è buona. Il telecomando si dimostra un degno sostituto del pad del NES.
7

GRAFICA
Qualcuno potrebbe storcere il naso, ma gli amanti della "pixel art" saranno sicuramente d'accordo con noi. Pura magia "8 bit", insomma.
8

SONORO
Le musiche sono ottime, e i giocatori più esperti troveranno qualche assonanza con i brani storici che accompagnavano i giochi per NES.
8

TEMPO
Rispetto ai capitoli per NES, *Mega Man 9* si rivela un tantino breve, ma portare a termine il gioco è un'impresa. Poi ci sono i contenuti aggiuntivi
7

GLOBALE
Un gioco costruito per i fan storici di Mega Man che rappresenta un esperimento assolutamente "sui generis". Speriamo non l'unico!

SVILUPPATORE: Telltale Games
EDITORE: Telltale Games

Strong Bad Episode 2: Strong Badia the Free

Ancora risate e cattiverie assortite, in attesa di Sam & Max.

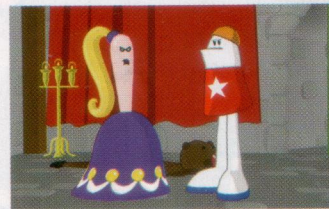
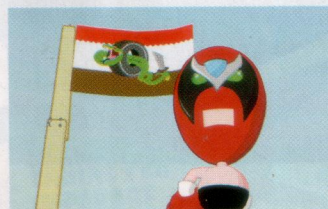
A circa un mese di distanza dal primo e delirante episodio introduttivo, ovvero *Homestar Ruiner*, arriva su WiiWare anche il secondo capitolo delle disavventure di Strong Bad e delle sua improbabile cricca di amici e nemici. Visto e considerato che quando si lavora su giochi distribuiti "a episodi" capita spesso che il primo sia anche il meno riuscito (perché molto tempo deve essere speso per introdurre personaggi, situazioni e l'interfaccia di controllo), non sorprende affatto scoprire che *Strong Badia the Free* sia parecchio più denso e vivace di *Homestar Ruiner*. I fan delle avventure grafiche "punta e clicca", insomma, possono continuare ad andare a botta sicura, perché tra enigmi cervellotici, freddure politicamente scorrette e battute degne delle peggiori bettole della Città Vecchia di Genova c'è di che ridere e sorridere. Altre tre/quattro ore di (mal)sano divertimento per 10 Euro giusti giusti, ovviamente consigliate ai fan del genere, a patto che conoscano piuttosto bene l'inglese (visto che anche questo episodio, come il primo, non è stato tradotto in italiano).

Roberto Magistretti

IN ITALIA:
USCITA: Disponibile
BLOCCHI DI MEMORIA: 320
NOTE: : I testi e i dialoghi sono in inglese. Il manuale di istruzioni elettronico, invece, è in italiano.

GIUDIZIO
Un nuovo episodio ancora più brillante e ispirato del primo: se vi è piaciuto *Homestar Ruiner*, andate a colpo sicuro!

8

SVILUPPATORE: Abstraction Games
EDITORE: Abstraction Games

Potpourri

La quattro stagioni di Vivaldi fatte videogioco? Non proprio.

Questo è un puzzle game veramente molto particolare e, purtroppo, assai poco divertente. L'idea di fondo è simile, almeno in parte, a quella di *Puzzle Bobble*, solo traslata in un contesto fiabesco che vede come protagonisti assoluti gnomi, streghe cattive, elfi della foresta e (addirittura) gli spiriti delle quattro stagioni. Lo scopo è quello di lanciare questi spiriti che profumano di primavera, estate, inverno e autunno verso il centro di un laghetto, combinarli assieme e poi farli sparire per trasformarli in un mucchietto di punti bonus. Per riuscire nell'impresa bisogna tenere a mente che gli spiriti si eliminano solo e soltanto quando quello dell'estate colpisce quello della primavera, che a sua volta è in grado di cancellare l'inverno (e così via). Peccato che gli spiriti tendano ad assomigliarsi un po' tutti e che il manuale di istruzioni sia tutto tranne che chiaro e leggibile (forse anche per colpa della pessima traduzione in italiano). Visto che il ritmo di gioco è assai blando, e che il sistema di controllo basato sul telecomando Wii è poco affidabile, *Potpourri* finisce nel giro di un attimo nel girone dei titoli "così così". Non è orribile, ma in compenso è assolutamente inutile.

Roberto Magistretti

IN ITALIA:
USCITA: Disponibile
BLOCCHI DI MEMORIA: 128
NOTE: I pochi testi a video sono in italiano, così come il confusionario manuale di istruzioni elettronico.

Volendo si potrebbe giocare anche in due. Peccato che non ci sia nemmeno un buon motivo per farlo.

GIUDIZIO
Un puzzle game bizzarro e poco curato, sviluppato da un team ancora poco esperto (e si vede).

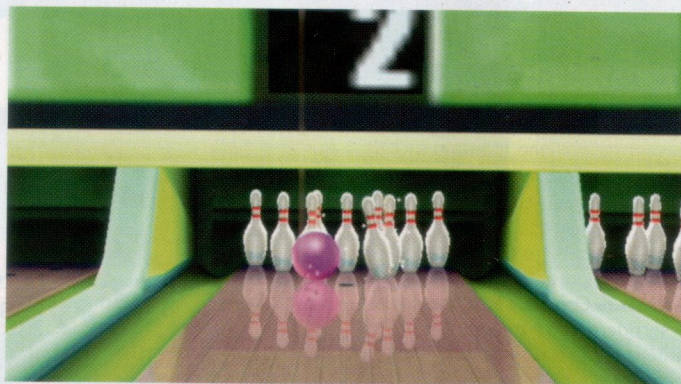
4

Graficamente questo è un gioco piuttosto carino, almeno per quanto riguarda la scelta dei colori.

SVILUPPATORE: Gameloft
EDITORE: Gameloft

Midnight Bowling

Preparate le scarpette e la palla, che questa sera si gioca!

I ragazzi di Gameloft continuano a sfornare cloni su cloni per il servizio WiiWare di Nintendo: dopo aver scopiazzato il Tiro al Bersaglio e il Biliardo di *Wii Play*, è ora il turno del Bowling di *Wii Sports*. *Midnight Bowling* è senza dubbio il più infelice dei giochi targati Gameloft arrivati su WiiWare. La presentazione grafica e sonora è perfettamente in linea con quella di *Midnight Pool*, il che vuol dire che se non è tristissima, poco ci manca. Anche lo Story Mode continua ad avere poco senso, tutto sommato, ma il vero problema di questo gioco è tutto nel sistema di controllo. La fase di tiro è stata infatti copiata da quella del Bowling di Nintendo, ma a qualcuno deve essere sembrata una buona idea quella di introdurre una vera e propria novità, ovvero la possibilità di modificare la traiettoria della palla dopo averla lanciata. La preparazione del tiro diventa praticamente inutile, visto che inclinando il telecomando Wii dopo aver lanciato la palla è possibile indirizzarla verso il proprio bersaglio. Questa bizzarra idea rende le partite molto monotone, ben poco "fisiche" (si può giocare da seduti) e parecchio ripetitive. Il Bowling di *Wii Sports*, insomma, è tutta un'altra cosa.

Roberto Magistretti

In Italia:
USCITA: Disponibile
BLOCCHI DI MEMORIA: 300
NOTE: I testi su schermo, così come il manuale di istruzioni, sono in italiano.

Graficamente il gioco è parecchio triste, ma sotto il profilo tecnologico è almeno dignitoso.

Ovviamente si può giocare anche in multiplayer, alternandosi al lancio.

GIUDIZIO

Un simulatore di Bowling ben poco rigoroso e sicuramente inferiore alla proposta di *Wii Sports*. Trascurabile, a differenza di *Midnight Pool*.

SVILUPPATORE: Ghostfire Games
EDITORE: Ghostfire Games

Helix

Questa notte si balla su WiiWare!

Il primo Rhythm Game ad arrivare su WiiWare, almeno sulla carta, poteva anche avere un senso. *Helix* non è certo il gioco più originale di tutti i tempi, visto che assomiglia sia a *Boogie*, sia a uno dei minigiochi di *Rayman Raving Rabbids*, anche se a dire il vero a livello di presentazione è tutta un'altra cosa. *Helix*, infatti, è ambientato nell'oscuro universo delle peggiori discoteche europee, come conferma la scaletta musicale (robaccia trance ben poco ricercata) e la minimale veste grafica in odor di Sci-Fi. L'idea di fondo, come accennato, è proprio quella di *Boogie*: con i telecomandi Wii stretti tra le mani (ne servono due per giocare come si deve) bisogna ballare a ritmo di musica, mimando i movimenti di un robot danzerino che si agita come un dannato. Peccato, però, che la rilevazione dei movimenti sia piuttosto imprecisa e che i movimenti in questione non siano nemmeno troppo legati alla musica di sottofondo. Un mezzo disastro, insomma, sotto praticamente tutti i punti di vista. Compreso quello del rapporto qualità/prezzo, perché 10 Euro per *Helix* sono veramente troppi.

Roberto Magistretti

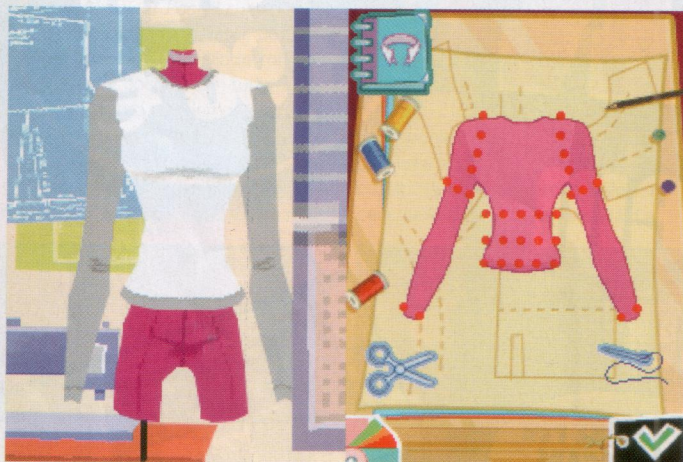
In Italia:
USCITA: Disponibile
BLOCCHI DI MEMORIA: 308
NOTE: Tutti i testi a schermo, così come il manuale di istruzioni elettronico, sono in italiano.

GIUDIZIO

L'idea di fondo si salva, ma la colonna sonora e il sistema di controllo rendono *Helix* un mezzo incubo.

TOUCH! GENERATION

GIOCHI PER TUTTA LA FAMIGLIA, SU Wii E DS!

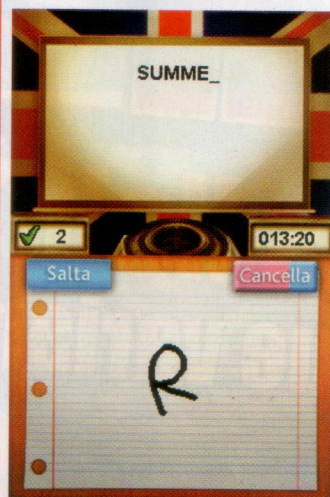
A cura di: Elisa Leanza

Un passo fondamentale è la creazione di vestiti scegliendo le stoffe, i modelli e modificandoli con forbici e ago.

GIULIA PASSIONE TOP MODEL

Dalla sartoria alla passerella, per diventare la regina delle sfilate.

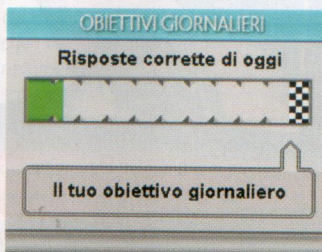
Nel campionario di mestieri, hobby e sport offerti dalla serie *Giulia passione*, non poteva senz'altro mancare una delle ambizioni più diffuse fra le ragazzine di ogni età: diventare un'indossatrice. In *Giulia passione Top Model* avrete modo di vivere ogni aspetto del dietro le quinte di una sfilata di moda, passando dalla creazione del vestito al trucco, dall'acconciatura al portamento sulla passerella. La caratteristica più evidente e riuscita è senz'altro lo stile grafico moderno e vagamente "fashion" che ben si adatta all'argomento. I personaggi sono dinamici e non si separano mai dallo smartphone attraverso cui ricevono SMS e informazioni sulle missioni. Il gioco si svolge all'interno dell'agenzia di moda in cui si trovano vari tipi di laboratori che con semplici tocchi di Stilo permetteranno a tutte le aspiranti stiliste/modelle di tagliare e cucire gli abiti, nonché imparare a scattare fotografie da condividere con le amiche. L'universo delle sfilate viene così proposto in ogni sfaccettatura, in modo divertente e accattivante. Curiosità: la gradevole colonna sonora contiene, a sorpresa, dei brani famosi fra cui la celebre "Pretty Woman".

GIUDIZIO

Le ragazzine appassionate di moda gradiranno particolarmente il gioco, che propone la vita di stiliste e modelle a 360 gradi.

IL MIO COACH

ARRICCHISCO IL MIO INGLESE

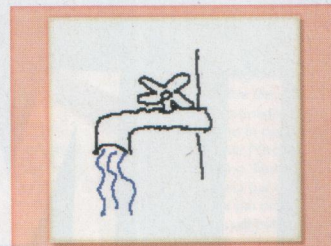
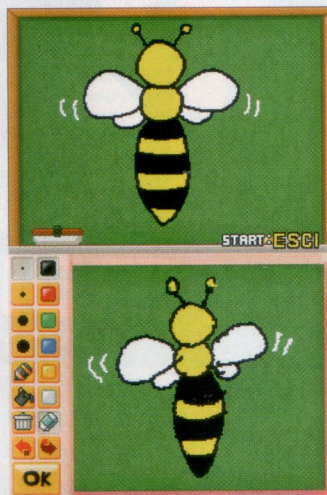
Dopo l'italiano, il coach si occupa di insegnarvi una lingua straniera.

Un'altra delle fortunate serie Ubisoft che è possibile inscrivere nella Touch Generation è quella firmata *Il mio Coach*. Si tratta di un vero e proprio allenatore virtuale che si occupa sia della forma fisica che mentale del giocatore e, nello specifico, intende aiutarlo a migliore le conoscenze linguistiche. Il primo titolo della serie, *Il mio Coach: Arricchisco il mio Vocabolario*, era un valido strumento per aumentare le competenze lessicali di tutti i madrelingua italiani, ed è stato ben presto affiancato da software pressoché identici, dedicati alle lingue straniere più note. Fra questi, spicca *Il mio Coach – Arricchisco il mio Inglese*, che propone giochi ed esercizi volti a migliorare la comprensione e la conoscenza della lingua d'oltremanica. Le prove proposte sono una copia carbone di quelle presenti nella versione del gioco dedicata all'italiano, ma grazie all'inevitabile aumento della difficoltà risultano meno scontate e più coinvolgenti. Attenzione: non si tratta di un corso d'inglese, bensì di un buon modo per imparare nuovi vocaboli e approfondirne i significati.

GIUDIZIO

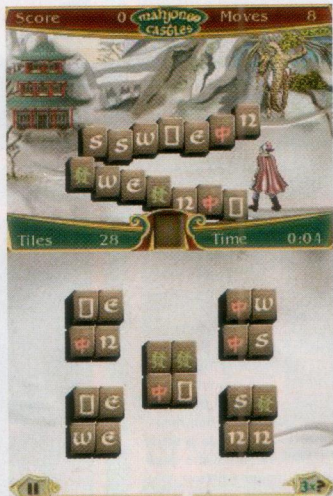
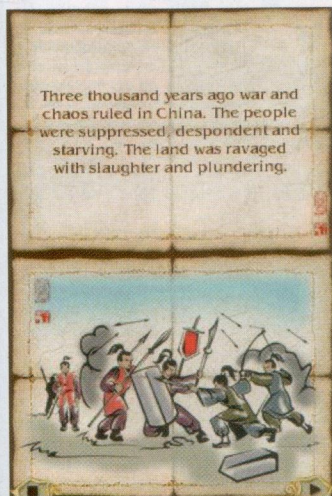
Come suggerisce il titolo, *Arricchisco il mio Inglese* è dedicato a chi conosce già discretamente la lingua britannica ma desidera ampliare il proprio vocabolario.

PICTOIMAGE: DISEGNA E INDOVINA SUL DS!

Chi l'ha detto che disegnare è un gioco da bambini?

La cosa più naturale da fare con Stilo e touch screen è sicuramente disegnare. Perché, quindi, non creare un gioco basato interamente su questo semplice concetto? La particolarità (nonché il pregio) di *Pictoimage* è la possibilità di trasformarsi da passatempo per bambini in divertimento per adulti. I primi, infatti, possono cimentarsi con le lezioni di disegno e sbizzarrirsi con i pastelli virtuali. I secondi, invece, avranno modo di competere fra loro in divertenti prove che mettono in campo sia l'abilità con la matita che il senso dell'umorismo e la passione per i party game. Come nel classico gioco da tavolo "Pictionary", infatti, si potranno creare delle squadre e dare il via a una serie di sfide in grado di trasformare una serata fra amici in una lotta all'ultimo disegno. La modalità in singolo che prevede di indovinare le immagini proposte dal gioco, è l'aspetto meno divertente di *Pictoimage*, anche a causa del fatto che spesso alcune immagini sono fin troppo ostiche da azzeccare.

Le figure da indovinare quando si gioca in singolo sono state realizzate da soggetti di età e sesso differente. In ogni caso è troppo più divertente giocato con gli amici.

GIUDIZIO

Le sfide a otto sono la parte migliore di *Pictoimage*, che appassionerà i fan dei giochi da tavolo e di "Pictionary" in particolare.

MAHJONGG DS

Dalla Cina con furore, un classico dei solitari.

Nell'universo dei videogiochi, il Mahjongg è il tipico passatempo da scaricare sul PC per distrarsi quando non si ha troppa voglia di lavorare o studiare. È un po' come il *Campo Fiorito* di Windows: mette in moto la materia grigia e ben si adatta a sessioni di gioco veloci e sporadiche. Grazie a queste caratteristiche, il Mahjongg si rivela anche un buon compagno "portatile" e questa versione per Nintendo DS ne è la prova.

Scopo del gioco, in breve, è liberare lo schermo dalla tessere abbinandone due uguali, a patto che si trovino sullo strato superiore del mucchio presente sul tavolo. A questa semplice regola vengono poi applicate alcune varianti quali, per esempio, la presenza di un timer che scandisce il tempo a disposizione e via discorrendo.

A scelta, è possibile selezionare una delle varianti previste o cimentarsi nella modalità Campagna, che le racchiude tutte, distribuendole nel corso di un'appassionante storia da completare tessera dopo tessera.

GIUDIZIO

Mahjongg DS è Mahjongg allo stato puro: se questo solitario non vi ha mai appassionato, statene abbondantemente alla larga, viceversa troverete pane per i vostri.

LOLA & VIRGINIA

Ragazzine viziate contro studentesse modello modeste e responsabili.

Dura la vita quando si hanno dodici anni, specie se si vestono i panni di una ragazzina semplice e infaticabile, che fra un compito a casa e l'altro dà una mano alla mamma single impiegata in un supermercato. E la vita diventa ancor più dura se a scuola arriva una nuova studentessa snob e ben vestita che sembra divertirsi a prendere in giro le compagne di classe che non reputa alla sua altezza. "Lola & Virginia" è un cartone animato spagnolo recentemente giunto anche sulle reti italiane, con uno stile grafico abbastanza peculiare, riproposto anche in questa avventura portatile per Nintendo DS.

Purtroppo però, l'effetto finale è meno accattivante e gradevole: sia la grafica che la struttura di gioco (una semplice avventura con visuale dall'alto in cui si va in giro a svolgere missioni semplici semplici) appaiono insoddisfacenti, persino per chi segue con affetto il cartone animato in TV.

GIUDIZIO

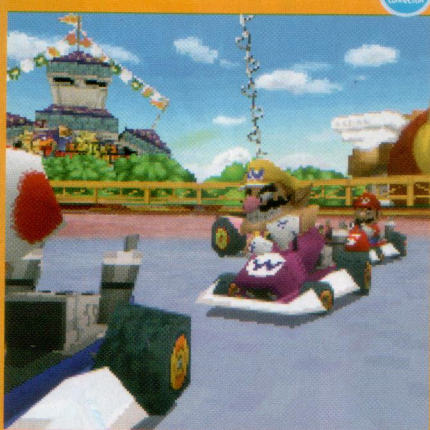
Il tentativo di creare un gioco fedele alla serie animata e con un certo senso dell'umorismo non ottiene i risultati sperati: il risultato è un prodotto mediocre.

I MIGLIORI
GIOCHI IMPERDIBILI PER Wii E DS!

Nintendo DS

1 Mario Kart DS

Recensione: NRU 46

10

Una montagna di divertimento in una minuscola Scheda Gioco: *Mario Kart DS* è un compendio di tutto ciò che è stato *Mario Kart*. Si gioca anche con avversari provenienti da tutto il mondo, oppure con altri sette amici nella stessa stanza!

2 Animal Crossing W. W.

Recensione: NRU 51

10

Un gioco semplice e letale: crescere un piccolo mondo e quindi aprire i cancelli del proprio villaggio agli amici vicini e lontani grazie alla Wi-Fi Connection è bellissimo. Amore puro.

3 Zelda: Phantom Hourglass

Recensione: NRU 72

10

Link si imbarca su DS in un'avventura che, rivoluzionando il sistema di controllo, porta avanti la trama di *Wind Waker* sfruttando le capacità del portatile Nintendo in mille modi diversi.

4 New Super Mario Bros.

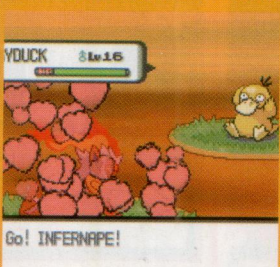
Recensione: NRU 54

10

Il nuovo *Super Mario Bros.* è zeppo di volti noti e di livelli capaci di mettere alla prova anche i giocatori più esperti. Bella grafica, saltellante accompagnamento sonoro e tanta classe.

5 Pokémon Diamante & Perla

Recensione: NRU 68

10

I mostriciattoli tascabili di Game Freak tornano a colpire con una nuova coppia di episodi che, pur non rivoluzionando la serie, ne rifiniscono quasi ogni aspetto.

6 Elite Beat Agents

Recensione: NRU 67

9

Un gioco musicale assurdo, divertente e difficile. Come dice qualcuno qua in redazione: "disegnare musica non è mai stato così divertente". Da giocare solo con le cuffie!

7 Metroid Prime Hunters

Recensione: NRU 52

9

Samus si presenta su DS con un'avventura in singolo riuscitissima, ma è la modalità multiplayer per 8 giocatori (anche online) il vero punto di forza di questa edizione per DS.

8 Castlevania Portrait of Ruin

Recensione: NRU 58

9

La saga dei vampiri di Konami non perde mai di smalto: bello da vedere, appassionante da esplorare e con un uso intelligente dei due schermi. Consigliatissimo.

9 Meteos

Recensione: NRU 44

9

Meteos è un grande puzzle game grazie ad un sistema di controllo semplice e basato unicamente sullo stilo del DS. Anche la profondità di gioco è da applausi.

10 Advance Wars Dark Conflict

Recensione: NRU 74

9

Il capolavoro strategico di Intelligent Systems colpisce ancora: alcune nuove unità e un'ottima modalità multiplayer (anche online) fanno di *Dark Conflict* un piccolo capolavoro.

11 Kirby: L'Oscuro Disegno

Recensione: NRU 46

9

Il più divertente dei giochi della serie rompe con la tradizione e sfrutta il touch screen del DS per offrire una meccanica di gioco basata sul disegno a mano libera. Strepitoso.

BONUS! Stando agli ultimi dati forniti da Nintendo, sono stati venduti ben 23 milioni di DS (e DS Lite) nel solo Giappone. Questa cifra, raggiunta in meno di tre anni, mette il portatile di Nintendo sul gradino più alto del podio della classifica delle console più vendute di tutti i tempi (sempre in riferimento al Giappone).

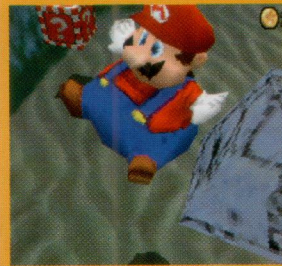
12 Final Fantasy Tactics A2

Recensione: NRU 81 — 9

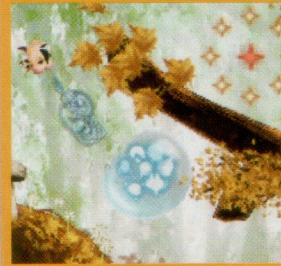
Un mondo di divertimento per i fan della serie. Tanta strategia e una splendida veste grafica fanno di *Tactics A2* un gioco dentro al quale perdersi per mesi e mesi.

16 Super Mario 64 DS

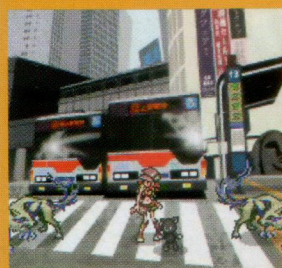
Recensione: NRU 38 — 9

Assieme a *Galaxy*, il miglior gioco di piattaforme di tutti i tempi. La versione per DS è un remake curato e ampliato, che pecca solo per quanto riguarda il sistema di controllo.

20 Soul Bubbles

Recensione: NRU 81 — 8

Una magnifica favola in due dimensioni che assomiglia, almeno in parte, a *Kirby: l'Oscuro Disegno*. Tanta fantasia per uno dei giochi più originali tra quelli pubblicati per DS.

13 The World Ends With You

Recensione: NRU 78 — 9

Il DS è la console più adatta ai fan dei GdR, e questo capolavoro di Square Enix è uno dei migliori esponenti del genere degli ultimi anni. Irriverente, profondo e curato.

17 Phoenix Wright: Trials and...

Recensione: NRU 84 — 9

L'ultimo episodio della saga forense di Capcom, quella che si legge come un manga e si gioca come un'avventura grafica e investigativa: eccezionale per ritmo e fantasia!

14 Space Invaders Extreme

Recensione: NRU 81 — 9

Un grande classico torna più spettacolare, galvanizzante e rabbioso che mai: tanta musica elettronica, tanti colori e un set di regole intelligente lo rendono un titolo imperdibile.

18 Final Fantasy III

Recensione: NRU 65 — 8

Il primo dei remake tridimensionali per DS della storica saga di Square è l'ennesima dimostrazione che il futuro del genere è nel suo passato remoto. Magico.

15 Mario & Luigi: Partners in Time

Recensione: NRU 49 — 9

La saltellante e irrispettosa serie di GdR arriva su DS con tutto il suo carico di ironia, fantasia e micologiche avventure. L'edizione per GBA era meglio, ma resta sempre un bel giocare!

19 Ninja Gaiden Dragon...

Recensione: NRU 80 — 8

La storica saga action di Tecmo arriva su DS come una vera e propria furia: il sistema di combattimento sfrutta alla grande il touch screen, mentre la grafica è veramente sensazionale.

TOUCH GENERATION!

1 Brain Training del Dr. Kawashima
Recensione: NRU 54

Il primo, e l'originale, corso per allenare il cervello è anche il migliore in assoluto: tanti esercizi per una palestra mentale molto speciale! — 9

2 Nintendogs: Dalmata & Amici
Recensione: NRU 55

Abbiamo scelto questa edizione perché è la più completa tra quelle in commercio, ma anche le altre sono irresistibili! — 9

3 Tetris DS
Recensione: NRU 52

Il miglior gioco di tutti i tempi? Probabilmente sì. La versione DS è frizzante e nobilitata dall'online, che è "la morte sua". — 9

4 Picross DS
Recensione: NRU 65

Un puzzle game semplicemente strepitoso che chiede di "dipingere per numeri". Basta una partita per non poterne più fare a meno. — 9

5 La Guida in Cucina: che si mangia oggi?
Recensione: NRU 81 - S.V.

Un gigantesco ricettario interattivo per DS, curatissimo sotto tutti i punti di vista e veramente sorprendente per varietà e semplicità.

6 Giulia Passione presenta: Amiche & Segreti
Recensione: NRU 84 - S.V.

Un frizzante diario elettronico dentro cui conservare sogni, speranze e appunti di vita. Ottimo per le fanciulle con un debole per i videogiochi.

7 42 Classici Senza Tempo
Recensione: NRU 59

Come dice il titolo, questa è una raccolta di giochi di carte, da tavolo e di società studiata apposta per il DS. Costa poco, offre tanto! — 8

8 Big Brain Academy
Recensione: NRU 55

Una sorta di *Brain Training* per i più giovani e per i giocatori più frizzanti: gli esercizi sono tutti spassosi, anche in compagnia! — 8

9 Cooking Mama
Recensione: NRU 81

Il gioco più amato dalle bambine è un titolo curato, spiritoso e molto accattivante: una ricetta tira l'altra, sul serio! — 7

10 Chessmaster: The Art of Learning
Recensione: NRU 73

Il migliore dei simulatori di scacchi su DS funziona a meraviglia anche perché vanta un ottimo tutorial per i meno esperti. — 7

NRU CONSIGLIA: TRE GIOCHI MUSICALI PER DS

Ogni mese vi proponiamo un trittico per veri appassionati.

Electroplankton
Recensione: NRU 55

L'acquario sonoro di Toshio Iwai è senza dubbio il gioco/giocattolo musicale più strano tra quelli arrivati su DS. E anche il più sorprendente, il più delicato, il più psichedelico. Straordinario sia da ascoltare in cuffia, sia da provare collegato ad un amplificatore!

Korg DS-10
Recensione: NRU 84

Un eccellente software per aspiranti musicisti e per ogni DJ in erba: con i giusti accorgimenti si possono comporre dei brani sintetici tanto alieni quanto accattivanti. Non è facilissimo da utilizzare, ma vale la pena studiarlo per bene.

Jam Session
Recensione: NRU 72 — 8

Ottimo per chi cerca un simulatore di chitarra ritmica realizzato con cura: l'interfaccia è funzionale e i campioni di chitarra suonano pieni, caldi e credibili. Ottimo come taccuino per gli appunti musicali dei compositori sempre in viaggio tra un concerto e l'altro.

I MIGLIORI GIOCHI

Wii

1 Super Mario Galaxy

Recensione: NRU 72 — 11

Super Mario Galaxy è un gioco semplicemente incredibile: riesce a rimanere fedele all'essenza della serie proponendo però una totale rivoluzione nella concezione dei livelli. Idee come se piovessero e amore in ogni dove, non potete perdervelo.

4 Zelda: Twilight Princess

Recensione: NRU 60 — 10

Non è nato per sfruttare il Wii, eppure *Twilight Princess* è un acquisto imprescindibile perché è epico, gigantesco, curato e appassionante. Come ogni *Zelda*.

8 Wario Land the Shake Dimension

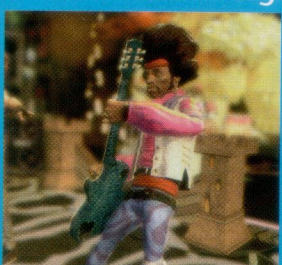
Recensione: NRU 83 — 9

La saga platform di Wario sbarca su Wii, ovviamente in maniera chiassosa e maleducata. Per chi ha nostalgia delle care, "vecchie" due dimensioni, questo è un acquisto obbligato.

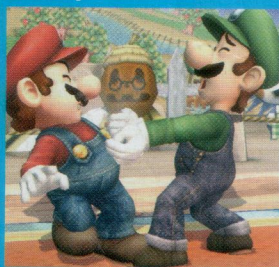
5 Zack & Wiki: il Tesoro del...

Recensione: NRU 74 — 9

Chi ama gli enigmi non deve farsi sfuggire questo tesoro: *Zack & Wiki* riesce a rivitalizzare le avventure grafiche, sfrutta bene il telecomando Wii ed è splendido da vedere.

9 Guitar Hero III: Legends of...

Recensione: NRU 72 — 9

Il grande Rock è su Wii, con una track list impressionante e una chitarra meravigliosa che ha il potere di trasformarvi in una rockstar. Se amate la musica, dovete averlo!

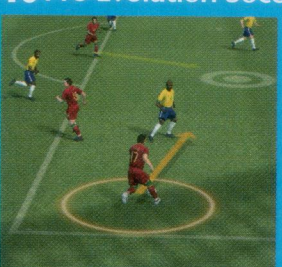
2 Super Smash Bros. Brawl

Recensione: NRU 80 — 10

Il picchiaduro di Nintendo si scopre su Wii più grande, più divertente e pieno di idee. Adatto a tutti i giocatori e interamente online, non deve mancare nella vostra collezione.

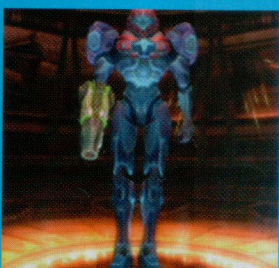
6 Mario Kart Wii

Recensione: NRU 78 — 9

Dodici piloti del Regno dei Funghi corrono e si lanciano gusci, questa volta anche online e su strane motociclette. Divertimento assicurato per mesi, forse per anni!

10 Pro Evolution Soccer 2008

Recensione: NRU 76 — 9

Konami tiene a battesimo una nuova generazione di giochi di calcio e lo fa con il telecomando Wii. Curato, ricco e rivoluzionario: da provare a tutti i costi!

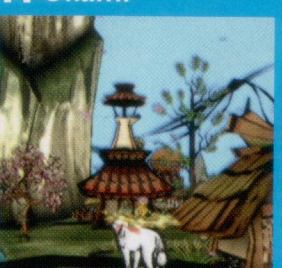
3 Metroid Prime 3: Corruption

Recensione: NRU 71 — 10

Anche su Wii *Metroid* si conferma una saga da massimo dei voti. *Corruption* è bello da vedere, appassionante, ricco di carattere, intelligente e curato come pochi giochi.

7 Boom Blox

Recensione: NRU 80 — 9

Electronic Arts stupisce con un puzzle game basato sulla fisica, in cui tirare palline e muovere tasselli con il telecomando Wii. Senza dimenticare l'ottimo editor dei livelli!

11 Okami

Recensione: NRU 79 — 9

Una grande avventura, ricca di personalità e dipinta su schermo in maniera inimitabile. Capcom regala al Wii un'esperienza indimenticabile.

I MIGLIORI WiiWARE

1 LostWinds
Recensione: NRU 80 — 9

Un gioco di piattaforme "favoloso" che sfrutta alla grande il telecomando Wii. Per i fan del genere è già un titolo leggendario, anche se può essere completato in pochissime ore (tre o quattro).

2 Toki Tori
Recensione: NRU 80 — 8

Un brillante puzzle game che si era già visto su Game Boy Color: non è il massimo dell'originalità, ma è piuttosto curato e vanta degli enigmi veramente diabolici. Ottimo.

3 Bomberman Blast
Recensione: NRU 84 — 8

Uno strepitoso Party Game che permette di sfidarsi anche online: tante modalità di battaglia diverse e il classico ritmo "esplosivo" della serie per soli 800 Wii Point!

BONUS! Al momento di andare in stampa, stando ai dati raccolti nel Canale Nintendo, *Excite Truck* in Europa è stato giocato per un totale di 39.129 ore, con una media di 13,24 ore per persona. *Mario & Sonic ai Giochi Olimpici*, invece, per un totale di 43.163 ore, con una media di 10 ore e 4 minuti per persona/famiglia.

12 Resident Evil 4

Recensione: NRU 68 — 9

Un altro remake targato Capcom, come nel caso di *Okami*: il sistema di puntamento, l'atmosfera e i tanti colpi di scena fanno di *R.E. 4* uno dei migliori giochi horror di tutti i tempi.

16 No More Heroes

Recensione: NRU 76 — 8

Il gioco più punk degli ultimi anni porta la firma di Suda 51. Il sistema di combattimento tattico e galvanizzante riesce a far dimenticare le tante pecche a livello tecnologico.

20 Fire Emblem: Radiant Dawn

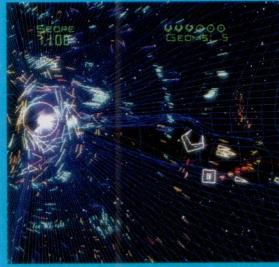
Recensione: NRU 76 — 8

Un nuovo capitolo della leggendaria saga di *Fire Emblem*. *Radiant Dawn* non sfrutta per nulla le potenzialità del Wii, ma per gli appassionati del genere resta un titolo consigliatissimo.

13 de Blob

Recensione: NRU 83 — 9

A metà strada tra un gioco di piattaforme e un gioco musicale, *de Blob* offre un'esperienza saltellante, divertente e parecchio stilosa. I più curiosi non possono farne a meno.

17 Geometry Wars: Galaxies

Recensione: NRU 75 — 8

Un arcade come non se fanno quasi più: questo è uno spara e fuggi frenetico e strategico al tempo stesso, reso ancora più appassionante dalle classifiche online.

14 Excite Truck

Recensione: NRU 63 — 8

Un gioco di guida targato Nintendo lontano anni luce dalle atmosfere surreali del Regno dei Funghi. Chiasso, fango e sportellate fanno di *Excite Truck* un must per gli appassionati del genere.

18 Super Paper Mario

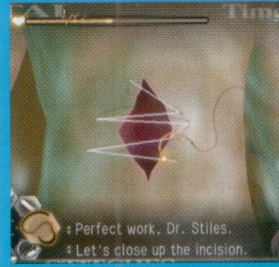
Recensione: NRU 69 — 8

Impreziosita da una veste grafica elegante, buffa e sorprendente, questa avventura a metà strada tra un GdR e un gioco di piattaforme diverte quasi quanto i "veri" *Paper Mario*.

15 We Love Golf!

Recensione: NRU 80 — 8

Il miglior gioco di golf tra quelli disponibili per Wii è opera di Camelot, quelli della serie di *Mario Golf*. Divertente da soli e micidiale con gli amici (o anche online).

19 Trauma Center: Second...

Recensione: NRU 68 — 8

Un brillante remake del primo episodio della serie pubblicato per DS, che su Wii funziona a meraviglia per via del precisissimo e originale sistema di controllo. Un gioco difficile e appassionante.

TOUCH GENERATION!

1 Wii Fit
Recensione: NRU 78 - S.V.
Nintendo, con la sua Wii Balance Board, trasforma il salotto in una palestra per tenersi (o per rimettersi) in forma.

2 Mario & Sonic ai Giochi Olimpici
Recensione: NRU 73
Il miglior party game sportivo degli ultimi anni festeggia le mascotte di Sega e quelle di Nintendo, oltre ai Mii!

9

3 Wii Sports
Recensione: NRU 60
La rivoluzione dei giochi sportivi? Senza dubbio: il bowling e il golf sono strepitosi anche e soprattutto come party game.

8

4 Endless Ocean
Recensione: NRU 73
Un gioco che non è un gioco, ma un'esperienza dolce, educativa e parecchio rilassante. Per chi ama il mare e le immersioni.

8

5 WarioWare: Smooth Moves
Recensione: NRU 62
La serie di *WarioWare* si è fatta ancora più accessibile per merito del telecomando Wii: risate assicurate!

8

6 Le So Tutte!
Recensione: NRU 73
Un party game molto curato e divertente ispirato ai popolari quiz televisivi. Indispensabile per le feste a base di amici, Wii e chinotto.

8

7 Cooking Mama: Cook Off
Recensione: NRU 59
La versione per Wii di *Cooking Mama* funziona benone, anche se l'edizione per DS vanta un sistema di controllo più preciso.

8

8 Rayman Raving Rabbids 2
Recensione: NRU 72
I coniglietti matti di Ubisoft tornano su Wii con tutta la loro carica euforica: assieme a loro, le feste sono veramente uno spasso!

7

9 Big Brain Academy per Wii
Recensione: NRU 68
Al contrario della versione DS, *Big Brain Academy* per Wii funziona meglio come party game che come "passatempo". Consigliato.

7

10 Wii Scacchi
Recensione: NRU 65
Un simulatore di scacchi indicato soprattutto a chi già conosce le strategie di base. Buono il supporto del gioco online.

6

LA CLASSIFICA DEI LETTORI!

Bentornati nello spazio dedicato alle vostre classifiche! Questa volta diamo spazio ai giochi preferiti di Pipino Piranha, un buon amico della redazione di NRU e un grande appassionato di tutto ciò che è Nintendo!

1 Super Mario Galaxy

Al primo posto torna, dopo mesi di assenza, Sua Maestà *Super Mario Galaxy*, con tutti i suoi colori, con tutte le sue straordinarie musiche di sottofondo e con tutta la sua fantasia!

2 Metroid Prime 3: Corruption (Wii)

3 Zelda: Twilight Princess (Wii)

4 Mario Kart Wii (Wii)

5 Super Smash Bros. Brawl (Wii)

6 Okami (Wii)

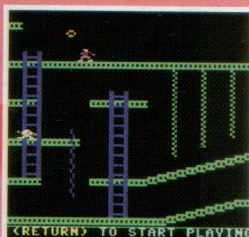
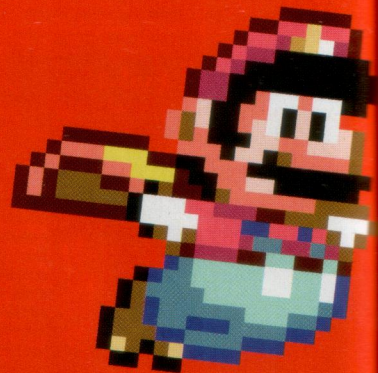
7 Zack & Wiki: Il tesoro del Pirata Barbaros (Wii)

8 Super Paper Mario (Wii)

9 LostWinds (Wii)

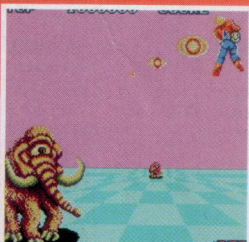
10 Wii Fit (Wii)

VIRTUAL CONSOLE

RETROGIOCARE SU Wii

JUMPMAN

A giudicare dal titolo *Jumpman* sembrerebbe proprio un clone di *Donkey Kong*. Il nome del protagonista è lo stesso (Mario si chiamava così, all'inizio, ricordate?) e anche l'aspetto dei livelli è simile. In effetti Randy Glover, l'autore di *Jumpman*, ha dichiarato di aver preso spunto dal titolo di Nintendo. A dire il vero, però, i due giochi non hanno così tanto in comune. In *Jumpman* non c'è nessuna Pauline da salvare e nessun gorilla da battere, bensì una serie di bombe da disinnescare e tante insidie e trabocchetti da evitare. Il sistema di controllo in certi frangenti può dare qualche problema, soprattutto se si considera che la velocità di gioco è variabile e che una caduta da un'altezza considerevole provoca la morte immediata, ma tutto sommato il gioco risulta godibile e dotato di una certa personalità.

BOULDER DASH

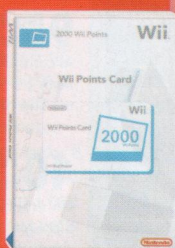
La veste grafica non è uno dei punti di forza di *Boulder Dash* (non lo era nemmeno ai tempi della sua uscita). Nemmeno il comparto audio può dirsi dei migliori, con il SID sfruttato solo per riprodurre una serie di suoni acidi e grezzi. Eppure è uno dei giochi più amati e "convertiti" di sempre, quindi qualche pregio dovrà pure averlo. E in effetti, la formula di gioco da "puzzle game" sui generis funzionava vent'anni fa e continua a farlo anche oggi. Il protagonista si muove, scavando, all'interno di un complesso di grotte, alla ricerca di diamanti nascosti, ma deve prestare molta attenzione a tutta una serie di pericoli. Primo fra tutti i massi, che una volta urtati continueranno a rotolare travolgendo qualsiasi cosa. Simile a *Dig Dug* e consigliato agli amanti dei puzzle game bizzarri e un po' "ostici".

SPACE HARRIER

Chi, a metà degli anni '80, era solito bazzicare per le sale giochi, non poteva non rimanere rapito davanti al cabinato di *Space Harrier*. La parte esterna del coin-op simulava il quadro comandi di un jet, con tanto di cloche come controller, mentre sullo schermo si alternavano degli scenari psichedelici. Il protagonista era in grado di correre a velocità supersonica e di spiccare il volo, così da contrastare a colpi di bazooka le orde di assurde creature che tentavano di arrestare la sua avanzata. Rigiocato oggi, *Space Harrier* mostra i suoi limiti (una certa monotonia di fondo), e la conversione per Master System non può essere paragonata al coin-op, ma se siete dei fan del gioco (oppure semplicemente curiosi), è consigliabile optare per questa versione, lasciando perdere *Space Harrier 2* per Megadrive.

SONIC THE HEDGEHOG

A una primo sguardo *Sonic The Hedgehog* per Master System potrebbe sembrare una conversione del ben più noto *Sonic* per Megadrive. In realtà si tratta di due giochi differenti. Quando il Megadrive debuttò, il Master System era una console ancora molto diffusa (in Europa e Brasile) e quindi Sega ritenne opportuno crearne un capitolo a parte. Il risultato è un gioco che, pur risultando inferiore alla controparte a 16 bit, si dimostra comunque valido. Alcune idee introdotte qui, come le fortezze volanti di Robotnik, verranno addirittura riprese in *Sonic 2* e *3*. Il ritmo di gioco risulta più lento rispetto a quanto visto su Megadrive, ma l'impostazione di fondo è la stessa e i livelli mostrano un design azzeccato. I fan più estremi di Sonic avranno di che divertirsi. Agli altri consigliamo solo l'episodio per Megadrive.

COME SI COMPRANO

Nintendo ha battezzato con il nome di "Virtual Console" la possibilità di rigiocare tanti grandi classici che hanno scritto la storia. Si tratta di leggendari titoli per NES, Megadrive, Super Nintendo, Nintendo 64, TurboGrafx e Neo Geo, mica robetta da niente. Tutti i giochi sono scaricabili dal canale Wii Shop e possono essere pagati con i Wii Point, che possono essere acquistati sia per mezzo di una carta di credito, sia in un normale negozio (sotto forma di una scheda prepagata da 2000 Wii Point / 20 Euro). I prezzi dei giochi sono variabili.

COME LEGGERE LE SCHEDE:

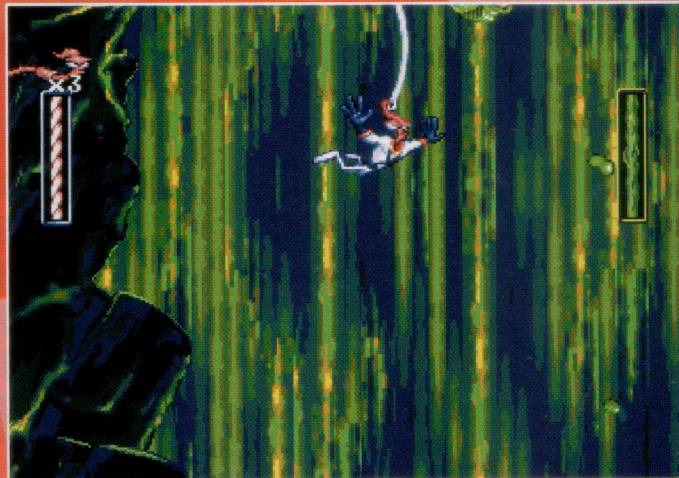
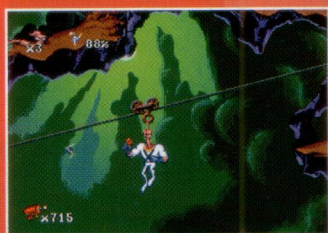
Impariamo assieme a leggere le schede riassuntive relative ai vari giochi presi in esame nella rubrica. Niente di troppo complicato, giovani studiosi della storia dei videogiochi!

Questa piccola icona identifica la console per la quale era stato originariamente pubblicato il gioco, prima di arrivare sulla Virtual Console dei nostri Wii.

Questo semaforo è utilizzato come metodo di valutazione. Il Verde indica un titolo imperdibile, il Giallo un gioco per i fan del genere, il Rosso invece segnala "il male."

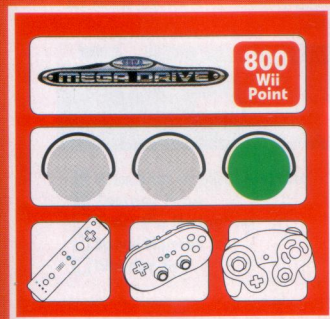
Le rappresentazioni grafiche dei controller sono utilizzate per indicare quali pad sono compatibili con il gioco preso in esame. Più semplice di così!

LE ORIGINI

Come si sa, l'era dei 16 bit fu dominata dai team di sviluppo nipponici, ma ci fu comunque qualche gioco creato in occidente capace di spiccare nella line-up di Megadrive e Super Nintendo. *Earthworm Jim* era uno di questi, ed è anche uno dei pochi videogiochi da cui è stata tratta una serie di cartoni animati (di solito accade esattamente il contrario!).

In un livello, Jim si troverà a esplorare i fondali oceanici, a bordo di un curioso sottomarino: attenzione a non cozzare sugli scogli, altrimenti il batiscafo andrà rapidamente in frantumi.

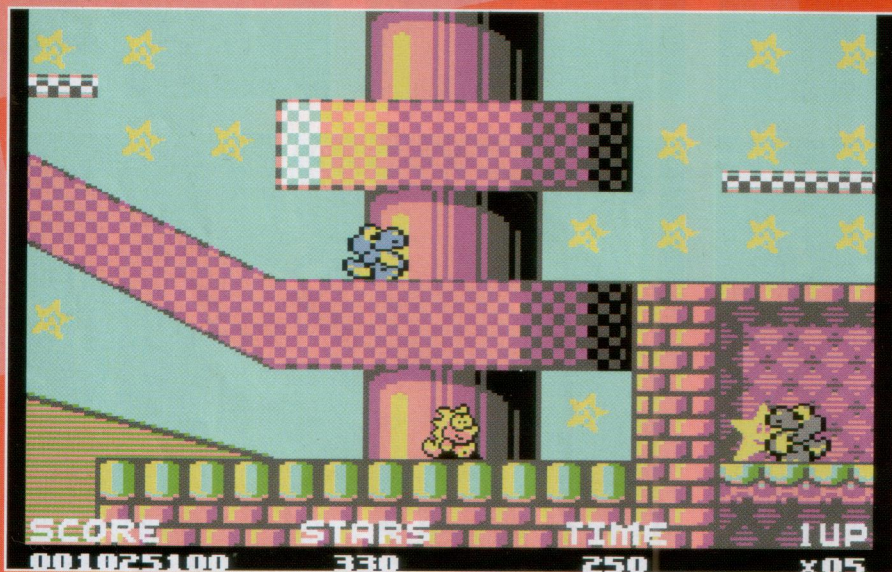
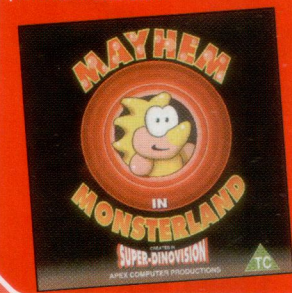
Oltre ad utilizzare la testa a mo' di fionda, o come elica improvvisata, Jim è anche in grado di afferrare gli appigli. Come un elastico per il Bungee Jumping, per esempio!

EARTHWORM JIM

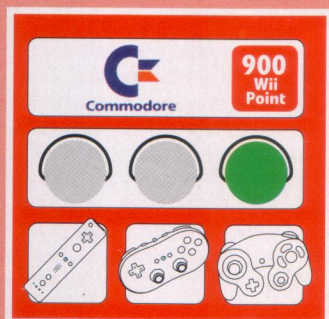
Forse il nome David Perry non suonerà troppo familiare a tutti i lettori di NRU, ma si parla di una figura che ha avuto un certo peso nella storia dei videogiochi, soprattutto di quella passata. Nei primi anni '90 David Perry, allora alle dipendenze di Virgin Interactive, decise di fondare un'etichetta propria, ribattezzata Shiny Interactive Inc., e per farlo chiese un finanziamento a Playmates, un'azienda di giocattoli probabilmente intenzionata a sfondare nel mercato dell'intrattenimento "tout court". Il frutto di questo matrimonio fu un videogioco che riportava immediatamente alla mente i cartoni animati, sia per i colori che per le atmosfere. Merito in parte di Dave Perry e della sua esperienza maturata con giochi come *Cool Spot* e *Aladdin*, e in parte della tecnica utilizzata per le animazioni dei personaggi, chiamata "Animotion" e molto simile a quelle che venivano impiegate per sviluppare i cartoni animati della Warner Bros. Ma buona parte del successo di *Earthworm Jim* lo si deve anche al disegnatore del gioco, Doug TenNapel, capace di tratteggiare dei personaggi bizzarri, stralunati e perennemente sopra le righe. Il protagonista, per esempio, era un comunissimo verme terrestre, ma una tuta speciale piombata improvvisamente dal cielo gli permetteva di trasformarsi in un improbabile supereroe munito di braccia, gambe e... pistola! Il corpo di Jim (o meglio, la sua nuova testa) poteva essere usato a mo' di frusta o come elica improvvisata per planare da una piattaforma all'altra (un po' come Rayman, la melanzana antropomorfa ideata da Michael Ancel). O ancora, come "gancio" per appendersi alle sporgenze e in tanti altri modi che vi lasciamo scoprire da soli. Anche gli scenari di *Earthworm Jim* risultavano particolarmente ispirati, oltre che graziati da colori magnifici e vibranti, e riuscivano a trasmettere un senso di profondità del tutto inusuale per i platform game di quell'epoca. La meccanica di gioco, invece, se analizzata oggi non brilla della stessa luce, e mostra invece qualche piccolo segno di "invecchiamento": certe manovre si rivelano un po' macchinose da compiere, le armi non sono poi tanto divertenti da utilizzare (soprattutto per una certa lentezza di fondo), e il gioco tende a diventare ripetitivo, a tratti, pur mostrando una certa varietà di fondo. Nonostante questo, il gioco di David Perry rimane piacevole da giocare anche a distanza di 14 anni e rappresenta un buon acquisto per chi, tanti anni fa, apprezzò *Aladdin* per Super Nintendo.

Prima che Mayhem abbia recuperato tutta la polvere magica, il mondo di gioco si presenta in versione "triste", ovvero totalmente privo di colori.

Quanto all'aspetto, Mayhem ricorda vagamente Sonic. E anche un po' Gon di Masashi Tanaka!

LE ORIGINI

Apex Computer, il team di sviluppo che diede alla luce *Mayhem in Monsterland*, è lo stesso di *Creatures* e *Creatures 2*, altri due titoli pubblicati sul finire del ciclo vitale del Commodore 64 e molto apprezzati sia dal pubblico che dalla critica. Quest'ultima (nella fattispecie Zzap!) definì *Mayhem in Monsterland* come "il gioco per Commodore 64 con la grafica più bella in assoluto".

Non fatevi ingannare dal suo aspetto grazioso e innocente: *Mayhem in Monsterland* è un gioco difficilissimo e vi darà del bel filo da torcere, potete starne certi!

MAYHEM IN MONSTERLAND

Mayhem in Monsterland può essere considerato, in un certo senso, il "canto del cigno" del Commodore 64. Il gioco venne infatti pubblicato nel 1993, quando l'era degli 8 bit giungeva ormai al capolinea e buona parte dei possessori di Commodore 64 avevano ormai ceduto alle lusinghe di Amiga. Un peccato, perché se fosse uscito qualche anno prima, oggi *Mayhem in Monsterland* probabilmente sarebbe un titolo ben più conosciuto e apprezzato. Sotto il profilo grafico, giusto per dirne una, il gioco di Apex era una piccola meraviglia: fluido, pulito e graziato da una palette di colori straordinaria (almeno per un Commodore 64). Le tinte accese utilizzate dagli sviluppatori per pennellare i mondi di gioco, poi, spiccavano ancor di più grazie a un espediente narrativo simile a quello apprezzato in de Blob: Theo Sarus, un dinosauro "apprendista mago" lancia un incantesimo e fa scomparire per sbaglio tutti i colori di Monsterland, incappando nelle ire dei mostri che vi abitano, ed è costretto a rifugiarsi in una grotta per evitare il linciaggio. Un giorno, un cucciolo di triceratopo (Mayhem) scopre il nascondiglio di Theo Saurus e dopo aver ascoltato la triste storia del dinosauro decide di offrirgli una mano per recuperare la polvere magica in grado di riportare il colore nell'universo di Monsterland. Tutti i livelli di gioco si presentano quindi in due varianti: la prima, che vede il triceratopo alla ricerca della polvere magica, appare cupa, grigia e accompagnata da una marcia funerea, a sottolineare la drammaticità della situazione, mentre la seconda è invece gioiosa e solare perché il colore è finalmente tornato a risplendere nelle terre di Monsterland. Il tutto grazie all'eroico protagonista, Mayhem, che si presenta come una sorta di via di mezzo tra Mario e Sonic. Del primo possiede la capacità di correre, accucciarsi e saltare (sì, anche in testa agli avversari!), mentre del secondo riprende un po' l'aspetto fisico e l'abilità di lanciarsi a velocità super-soniche, ma solo dopo aver raccolto uno speciale power-up. Mayhem, inoltre, ha la possibità di compiere un attacco in corsa (simile allo spin attack di Sonic), ma bisogna prestare attenzione perché non tutti i nemici possono essere eliminati facilmente. Alcuni di essi, per esempio, presentano dei letali spuntoni sul dorso, mentre altri sono muniti di scudi in grado di respingere l'incauto triceratopo lanciato in corsa, magari spedendolo in qualche bel precipizio senza fondo. *Mayhem in Monsterland* non può certo vantare la bellezza dei suoi due ispiratori, ma rimane comunque uno dei più bei giochi da vedere (e da giocare!) disponibili per Commodore 64, e sicuramente uno dei titoli per Home Computer più vicini a quel modo di intendere i videogiochi che è tipico delle console.

GUIDA ALL'ACQUISTO

Tutti i giochi disponibili, aggiornati ogni mese e valutati con il nostro classico "semaforo".

- Adventure Island
- Adventures of Lolo
- Adventures of Lolo 2
- Ballon Fight
- Baseball
- Bio Miracle Bokutte Upa
- Blades of Steel
- Bubble Bobble
- Castlevania
- Castlevania II: Simon's Quest
- City Connection
- Dig Dug
- Donkey Kong Jr. Math
- Donkey Kong Jr.
- Donkey Kong
- Double Dribble
- Double Dragon
- Excitebike
- Galaga
- Gradius
- Ice Climber
- Ice Hockey
- Kirby's Adventure
- Kid Icarus
- Lunar Pool
- Mach Rider
- Mario & Yoshi
- Mario Bros
- Mega Man
- Mega Man II
- Metroid
- Mighty Bomb Jack
- NES Open Tournament Golf
- Ninja Gaiden (600 Wii Point)
- Ninja JaJamaru-Kun (600 Wii Point)
- Operation Wolf
- Pac-Man
- Pinball
- Probotector II: Return of the Evil Forces
- Punch-Out!!
- Skate or Die
- Soccer
- Solomon's Key
- Spelunker
- StarTropics
- Streets Gang
- Super Mario Bros
- Super Mario Bros. 2
- Super Mario Bros.: The Lost Levels
- Super Mario Bros. 3
- Teenage Mutant Hero Turtles (600 Wii Point)
- Tennis
- The Legend of Zelda
- Urban Champion
- Volleyball
- Wario's Woods
- Xevious
- Yoshi's Cookie
- Zelda II: The Adventure of Link
- Wrecking Crew

- Alex Kidd in Miracle World,
- Fantasy Zone
- Sonic the Hedgehog
- Space Harrier
- Wonder Boy

- ActRaiser
- Breath of Fire II
- Cybernator
- Donkey Kong Country
- Donkey Kong Country 2: Diddy's Kong Quest
- Donkey Kong Country 3: Dixie Kong's Double Trouble
- DoReMi Fantasy: Milon's Doki Doki
- Final Fight
- F-Zero
- Gradius III (900 Wii Point)
- Harvest Moon
- Mario's Super Picross (900 Wii Point)
- Pac-Attack
- Kirby's Dream Course
- Kirby's Ghost Trap
- R-Type III: The Third Lightning
- SimCity
- Street Fighter II: The World Warrior
- Street Fighter II Turbo: Hyper Fighting
- Super Street Fighter 2: The New Challengers
- Super Castlevania IV
- Super Ghouls 'n Ghosts
- Super Probotector: Alien Rebels
- Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars
- Super Mario World
- Super Metroid
- Super R-Type
- Super Turrican
- The Legend of Mystical Ninja
- Zelda: A Link to the Past
- Vegas Stakes

- 1080°: TenEighty Snowboarding
- Cruis'n USA
- F-Zero X
- Mario Kart 64
- Paper Mario
- Pokémon Snap
- Pokémon Puzzle League
- Sin & Punishment (1200 Wii Point)
- Starfox 64 (Lylat Wars)
- Super Mario 64
- The Legend of Zelda: Ocarina of Time
- Yoshi's Story
- Wave Race 64

NEO GEO — 900 Wii Point

- Art of Fighting
- Art of Fighting 2
- Baseball Stars 2
- Blue's Journey
- Burning Fight
- Fatal Fury: King of Fighters
- Fatal Fury 2
- King of the Monsters
- Magician Lord
- Metal Slug
- Neo Turf Masters
- Ninja Combat
- Ninja Commando
- Samurai Shodown
- Top Hunter: Roddy e Cathy
- World Heroes

- Alex Kidd in the Enchanted Castle
- Alien Soldier
- Alien Storm
- Altered Beast
- Bio Hazard Battle
- Bonanza Bros
- Columns
- Columns III: Revenge of Columns (900 Wii Point)
- Comix Zone
- Crack Down
- Dr. Robotnik Mean Bean Machine
- Dynamite Headdy
- Earthworm Jim
- Ecco the Dolphin
- Ecco: The Tides of Times
- ESWAT: City Under Siege
- Eternal Champions
- Gain Ground
- Ghouls 'n Ghosts
- Gleylancer (900 Wii Point)
- Golden Axe
- Golden Axe II
- Golden Axe III
- Gunstar Heroes
- Kid Chameleon
- Landstalker: The Treasures of King Nole
- Light Crusader
- Mega Turrican
- Phantasy Star 2
- Phantasy Star 3: Generation of Doom
- Puyo Puyo 2
- Ristar
- Rolling Thunder 2
- Shining in the Darkness
- Shining Force
- Shining Force II: Ancient Sealing
- Shinobi III: Return of the Ninja Master
- Sonic 3D: Flickies Island
- Sonic Spinball
- Sonic The Hedgehog
- Sonic The Hedgehog 2
- Sonic The Hedgehog 3
- Space Harrier II
- Street Fighter II: Spec. Champion Ed.
- Streets of Rage
- Streets of Rage II
- Super Fantasy Zone
- Streets of Rage III
- Super Thunder Blade
- Sword of Vermillion
- The Story of Thor
- ToeJam & Earl
- ToeJam & Earl in Panic on Funkotron
- Vectorman
- Virtua Fighter 2,
- Wonder Boy in Monster World

- Air Zonk
- Alien Crush
- Battle Lode Runner
- Blazing Lazers
- Bloody Wolf
- Bomberman '93
- Bonk's Adventure
- Bonk's Revenge
- Bonk 3: Bonk's Big Adventure
- Break In
- Chase HQ
- Chew Man Fu.
- China Warrior
- Cho Aniki
- Cratermaze
- Dead Moon
- Devil's Crush
- Digital Champ Battle Boxing (700 Wii Point)
- Double Dungeons
- Dragon Spirit
- Dragon's Curse
- Drop Off
- Dungeon Explorer
- Final Soldier (700 Wii Point).
- Galaga '90
- Gate of Thunder (800 Wii Point).
- Gradius II: Gofer no Yabou (900 Wii Point)
- J. J. & Jeff
- Legend of Hero Tonma
- Lords of Thunder (800 Wii Point).
- Military Madnes
- Monster Lair (800 Wii Point)
- Motoroader
- Neutopia
- Neutopia II
- New Adventure Island
- Ninja Spirit
- Power Golf
- Psychosis
- Riot Zone (800 Wii Point)
- R-Type (800 Wii Point)
- Samurai Ghost
- Shockman
- Silent Debuggers
- Soldier Blade
- Splatterhouse
- Star Parodier (900 Wii Point)
- Super Air Zonk: Rockabilly-Paradise (800 Wii Point)
- Super Star Soldier
- The Dynastic Hero (800 Wii Point)
- Ys Book I e II
- Victory Run
- Vigilante
- World Class Baseball
- World Sports Competition

- Boulder Dash
- California Games
- Cybernoid: The Fighting Machine
- Jumpman
- Impossible Mission
- International Karate
- International Karate +
- Mayhem in Monsterland
- Nebulus
- Paradroid
- Summer Games 2
- The Last Ninja
- The Last Ninja II: Back in Vengeance
- Uridium
- World Games

GLI ARCHIVI DI SHY GUY

SCAVI ARCHEOLUDICI IN CORSO

A cura di: Davide Massara

Anche il Nintendo 64 aveva un suo nome in codice, vi ricordate? Era "Project Reality" (Progetto Realtà)!

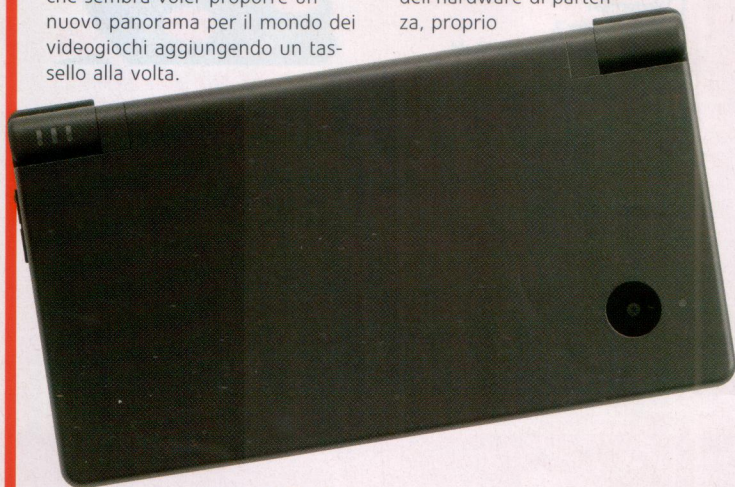
Nel progetto "N2000" era già presente l'intuizione del collegamento tra console portatile e console domestica, poi concretizzatasi nel cavo link tra GBA e GameCube.

NOME IN CODICE: N2000

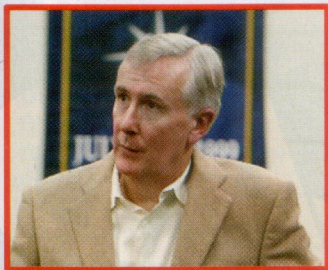
Quando è nata, esattamente, l'intuizione che sta alla base del Wii?

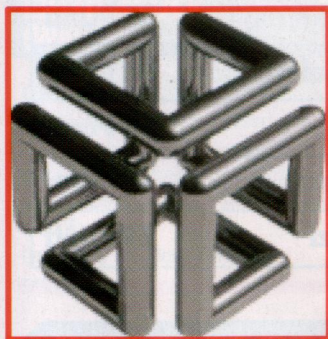
L'avvento del DSi, in un certo senso, rappresenta una perfetta cartina di tornasole dell'approccio adottato negli ultimi anni da Nintendo, che sembra voler proporre un nuovo panorama per il mondo dei videogiochi aggiungendo un tassello alla volta.

In quest'ottica può essere collocato anche (e soprattutto) il Wii Motion Plus, vera e propria appendice in grado di ampliare le possibilità dell'hardware di partenza, proprio

come si apprestano a fare le fotocamere montate sul DSi e il servizio di download, simile all'ormai rodato WiiWare, ma appositamente studiato per il DSi. Se andiamo a ripescare un vecchio articolo comparso

UN ALTRO INDIZIO?

Secondi alcuni, una delle prove che testimonierebbero l'ispirazione per il Wii in tempi non sospetti è da ricercarsi nella bacchetta di Link in *Wind Waker*, che sarebbe stata inizialmente concepita per essere agitata mediante un controller dotato di sensori di movimento. Fantasia o realtà? Forse un giorno Nintendo vuoterà finalmente il sacco e ci svelerà tutti i suoi retroscena. O forse no.

***Kirby Tilt 'n Tumble* per Game Boy Color è stato uno dei primi esperimenti di Nintendo nel campo del "motion sensing". Il gioco risale all'agosto del 2000.**

Howard Lincoln, colui che annunciò al mondo il "Project Dolphin", ovvero la nuova console di Nintendo che sarebbe poi divenuta il GameCube.

su IGN (www.ign.com) nel lontano marzo del 1999, possiamo scoprire un paio di dettagli interessanti che in qualche modo sembrano legati alla faccenda di cui abbiamo appena parlato. Nell'articolo, pubblicato poco dopo l'ufficializzazione dei dati tecnici di PlayStation 2 e (badate bene) qualche mese prima che Howard Lincoln annunciasse al mondo il progetto "Dolphin" (ovvero il nome in codice del successore del Nintendo 64), si parlava di un misterioso progetto "N2000", la nuova console della grande N che secondo alcune fonti avrebbe dovuto raggiungere il mercato nell'ottobre del 2000. La notizia venne confermata dalle parole di Peter Main, l'ex Vice Presidente del reparto Sales and Marketing di NoA, il quale dichiarò che un nuovo hardware particolarmente potente sarebbe stato lanciato entro la fine del 2000. Ma facciamo un passo indietro. Qualche anno prima, per la precisione nel 1997, alcuni ingegneri di Silicon Graphics (il partner di Nintendo nello sviluppo dell'hardware del N64) decisero di staccarsi dalla propria azienda per fondare una nuova realtà, ribattezzata ArtX. In quel periodo Nintendo aveva appena terminato il suo contratto con Silicon Graphics e cominciava a guardarsi attorno per scovare i migliori ingegneri sulla piazza che avrebbero dovuto occuparsi della sua nuova console a 128 bit (a quei tempi si usava etichettare le varie generazioni di console in base ai bit), tanto che si cominciò a parlare di supposte collaborazioni tra il colosso di Kyoto e Samsung, che aveva appena raccolto l'eredità del fallimentare 3DO, e ribattezzato la nuova società con la sigla "CagEnt". Dopo un periodo di frequentazione con CagEnt, però, Nintendo decise che sarebbe stata ArtX ad occuparsi del successore del Nintendo 64 e il progetto "N2000" ebbe così inizio. La nuova console, il fantomatico N2000, avrebbe dovuto contare su di una CPU di tutto rispetto (il cosiddetto processore "Gekko" probabilmente in grado di mettere in ombra il tanto sbandierato "Emotion Engine" di PlayStation 2), su di una scheda video stellare e, udite udite, su di un modem interno, per collegarsi alla rete, navigare e giocare. I dati di gioco sarebbero stati invece registrati su un supporto proprietario da 1.5 GB (come poi accaduto con il GameCube) e sarebbe stata addirittura prevista la possibilità di collegare il Game Boy Color al misterioso N2000 senza l'ausilio di cavi, ma semplicemente attraverso una porta a infrarossi. Come potete ben notare, la maggior parte di queste intuizioni sono poi confluite nel progetto GameCube, sebbene con delle specifiche tecniche ridimensionate rispetto all'originale e senza la presenza del modem. La cosa più curiosa, però, riguarda alcune voci di corridoio che volevano i controller dell'N2000 (o "Project Dolphin" che dir si voglia) dotati di sensori di movimento. Se queste voci fossero vere, significherebbe che Nintendo era pronta a lanciare sul mercato una sorta di "primordiale" Wii già nel 2000, salvo poi accantonare l'idea dell'online e dei controlli basati sul "motion sensing" per dar vita a una console economicamente più abbordabile come il GameCube. Del resto, in quel periodo Nintendo stava sperimentando in questo campo, come testimoniato da *Kirby Tilt 'n Tumble*, quindi l'idea di un prototipo a metà strada tra GameCube e Wii non sembra poi tanto campata in aria. Se così fosse, non sarebbe da escludere totalmente l'ipotesi che Nintendo abbia qualche altro asso nella manica che ancora non vuole mostrarci...

Il logo originario di Silicon Graphics, l'azienda che ha contribuito a creare il Nintendo 64 e dalla quale è poi sorta ArtX.

No, non si tratta di un prototipo a cartucce del N2000, ma di una versione speciale del GameCube utilizzata dagli sviluppatori. Carina, no?

IL GAMECUBE D'ARGENTO

Uno dei punti su cui Nintendo sembrava particolarmente titubante, a proposito del progetto N2000, riguardava la scelta del supporto su cui immagazzinare i dati. Secondo le fonti nipponiche dell'epoca, Nintendo appariva infatti indecisa tra un formato proprietario, basato su mini-dischi da 1.5 GB, e lo standard DVD, che poteva contare su una capienza maggiore. Come ben sappiamo, il GameCube adotterà poi il formato proprietario, ma l'idea di una console in grado di leggere i DVD non venne del tutto abbandonata: nel 2001, infatti, fu commercializzato in Giappone il Panasonic Q, una sorta di GameCube in versione "deluxe", munito di lettore DVD, display LCD, telecomando e uscita ottica per il Dolby 5.1 (giusto per citare alcune caratteristiche "extra"). Che fosse già tutto "previsto"?

ATTENZIONE! LE CLASSIFICHE SONO AGGIORNATE AL 20 OTTOBRE!

STAR ROAD
I MIGLIORI GIOCATORI NINTENDO!

REGOLAMENTO

Ogni mese, nella sezione della Star Road, vi proporremo una bella serie di sfide incentrate sui giochi di cui abbiamo parlato sulle pagine di NRU. Tante competizioni saranno basate sui giochi più recenti, ma troveremo anche il modo di organizzare delle gare su alcuni vecchi classici e sui titoli riproposti sulla Virtual Console dei nostri Wii. Partecipare alla Star Road è semplicissimo: dovete solo inviarci una fotografia che testimoni il vostro punteggio o il vostro record. Ovviamente la fotografia in questione deve essere chiara e leggibile! I vostri record dovete inviarli al seguente indirizzo:

nru@sprea.it
(segnalate come oggetto "Star Road - Nome del Gioco")
Oppure:
Star Road
Nintendo la Rivista Ufficiale
Via Torino 51 20063 Cernusco S/N (MI)

Sotto coi record!

Ancora un mese e, finalmente, potremo assegnare l'ambito premio di RecordMan 2008 della Star Road di NRU! In testa, ma con un vantaggio veramente minimo, troviamo Davide Valgimigli, che dovrà resistere all'assalto finale di Federico Salaroglio. Anche la lotta per il terzo gradino del podio è ancora apertissima! Sul prossimo numero di NRU chiuderemo praticamente tutte le sfide, tranne quella di *Wario Land: the Shake Dimension*, quindi datevi da fare e mostrate al popolo Nintendo di cosa siete capaci. Ora o mai più (almeno per il 2008)!

Se avete consigli da darci, o se pensate di essere imbattibili in un determinato gioco, scrivete-ci al più presto all'indirizzo **nru@sprea.it**

RECORDMAN 2008 - DICEMBRE

La competizione RecordMan 2008 è una "sfida nella sfida" dedicata ai migliori giocatori del pianeta Nintendo. In pratica, quando pubblicheremo la classifica finale (finale, non parziale!) di una determinata competizione, assegneremo 10 punti al giocatore capace di sistemarsi sul gradino più alto del podio, 5 punti al secondo e 3 al terzo. Mese dopo mese sommeremo questi punti e aggiorneremo la classifica. Ultima nota: prima di entrare nella classifica dei RecordMan, ogni sfidante deve essere salito sul podio in almeno due competizioni diverse!

Giocatore	Punti
1. Davide Valgimigli	55 Punti
2. Federico Salaroglio	50 Punti
3. G-danzee	30 Punti
3. Stefanodm	30 Punti
5. Toni Pirozzi	23 Punti

WARIO LAND: THE SHAKE DIMENSION (Wii)

OBIETTIVO:
Ottenere un punteggio record affrontando il livello Cava Ossifossili. A parità di punteggio verrà valutato anche il tempo record.
REGOLE:
Nessuna regola in particolare: cercate di fare in fretta, comunque!
NOTE:
Un gran gioco di piattaforme per Wario e per i suoi fan. Ora è il momento dei RecordMan di NRU: fateci vedere di cosa siete capaci!

Finalmente avete la possibilità di dimostrare tutta la vostra avidità! Per un buon punteggio bisogna infatti arraffare il maggior numero possibile di tesori e possibilmente farlo in fretta.

CLASSIFICA FINALE:

Classifica
1. N.D.
2. N.D.
3. N.D.
4. N.D.
5. N.D.
6. N.D.
7. N.D.
8. N.D.
9. N.D.
10. N.D.

DE BLOB (Wii)

OBIETTIVO:
Ottenere un punteggio record nel livello Ministero dell'Inchiostro.
REGOLE:
Nessuna regola in particolare.
NOTE:
La sfida si chiuderà sul prossimo numero.

CLASSIFICA PARZIALE:

1. Muso	478.033
2. Michele Capuozzo	472.272
3. Jerusalems	461.623
4. Ingrid	429.057
5. Elvis	414.297

Muso e Michele combattono per il gradino più alto del podio, mentre Ingrid scalpita alle loro spalle assieme a Jerusalems. Complimenti anche a Elvis!

SUPER SMASH BROS. BRAWL (Wii)

OBIETTIVO:
Ottenere un record lanciando il sacco il più lontano possibile nella Gara di Home Run.
NOTE:
Per motivi "tecnici" la sfida si chiuderà sul prossimo numero (stiamo indagando sulla genuinità di alcuni record).

CLASSIFICA PARZIALE:

1. Distruxcion	6039,4
2. DarkRoy	1915,4
3. Toni Pirozzi	1662,3
4. Fabio Sacco	1110,8
5. Sephixer	1097,1

Abbiamo già messo al lavoro i nostri investigatori privati per scoprire la verità sul record di Distruxcion, che ci pare veramente incredibile... Ottimo il lancio di DarkRoy!

GUITAR HERO: ON TOUR (DS)

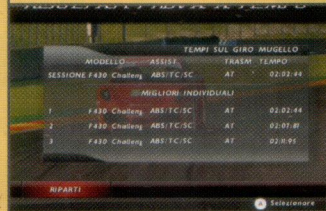
OBIETTIVO:
Ottenere un record strepitoso suonando "Are You Gonna Be My Girl" al livello di difficoltà Esperto.
NOTE:
Nessuna regola in particolare: andate in combo!

CLASSIFICA PARZIALE:

1. Davide Valgimigli	205.985
2. Stecco96	111.205
3. N.D.	
4. N.D.	
5. N.D.	

Solo due record, per ora, con Davide Valgimigli davanti a Stecco96, un volto nuovo della nostra Star Road. Dateci dentro: potete sicuramente fare di meglio!

FERRARI CHALLENGE (Wii)

OBIETTIVO:
Ottenere un giro record al Mugello con una F 430 Challenge.
NOTE:
Potete usare il cambio automatico o manuale e qualsiasi sistema di controllo.

CLASSIFICA PARZIALE:

1. Michele Capuozzo	1.59.94
2. Brandy78	2.00.04
3. Marcolink	2.20.86
4. N.D.	
5. N.D.	

Per ora abbiamo ricevuto solo tre record, con Michele Capuozzo davanti a Brandy78 e a MarcoLink. Il prossimo mese chiuderemo la sfida, quindi pigiate sull'acceleratore!

EXCITE TRUCK (Wii)

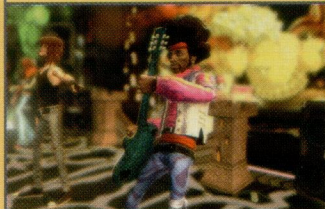
OBIETTIVO:
Ottenere un tempo record nella modalità Excite sulla pista Ghiacciai Eterni (Finlandia, Coppa Oro).
NOTE:
La sfida si chiuderà il mese prossimo.

CLASSIFICA PARZIALE:

1. Stefano Pezzoli	1.52.2
2. Toni Pirozzi	1.52.4
2. Davide Valgimigli	1:52.4
3. Michele Capuozzo	2.00.8
4. G-danzee	2.02.3

Che sfida, questa! Ormai Stefano, Toni e Davide si giocano il primato con un testa a testa veramente appassionante! Il prossimo mese chiuderemo la sfida (forza G-danzee!).

GUITAR HERO III (Wii)

OBIETTIVO:
Cercate di ottenere un punteggio altissimo suonando "Raining Blood" degli Slayer al livello Difficile
NOTE:
Nessuna regola particolare: utilizzate lo Star Power al momento giusto per portare in alto

CLASSIFICA PARZIALE:

1. Davide Valgimigli	255.019
2. Luke Cobain	202.640
3. Nicolò Giovannacci	202.065
4. Fragolone	198.660
5. BorgoSick	166.840

Davide ha ipotecato la vittoria, mentre il nostro amico Luke Cobain si è sistemato davanti a Nicolò Giovannacci. Su prossimo numero la sfida si chiude!

LA GUIDA IN CUCINA (DS)

OBIETTIVO:
Ottenete un punteggio record a Chef, il Game & Watch della *Guida in Cucina* di Nintendo, nella modalità Game A.
NOTE:
Mandateci una foto nella quale si veda bene il punteggio!

SFIDA SPECIALE

CLASSIFICA PARZIALE:

1. Lokamp	3711
2. Valgy	439
3. N.D.	
4. N.D.	
5. N.D.	

Solo due record, per ora! Siamo sicuri che qualche mamma sia in grado di superare i record di Lokamp e di Valgy, comunque, che non ci sembrano poi tanto impressionanti... (si scherza, ovvio).

STAR SOLDIER R (VIRTUAL CONSOLE)

OBIETTIVO:
Dovete cercare di ottenere un punteggio stratosferico nella modalità a tempo da 2 minuti.
NOTE:
Visto il grande successo della sfida sui 5 minuti, abbiamo pensato di proporre quella da 2!

CLASSIFICA PARZIALE:

1. Nintenleo	995.800
2. Davide Valgimigli	989.900
3. Andrea Vallini	935.100
4. Arthus	897.000
5. Federico Salaroglio	93.400

Davanti a tutti troviamo Nintenleo, mentre Davide è appena dietro assieme a Andrea Vallini. Ottimo il punteggio di Arthus, mentre Federico può e deve fare di più!

BACHECA MESSAGGI

E-mail: nru@sprea.it
Posta: Nintendo Rivista Ufficiale, Via Torino 51, 20063 Cernusco S/N (MI)

A VOI LA PAROLA

Animal Crossing, Animal Crossing, Animal Crossing... praticamente tutte le mail arrivate in redazione sono incentrate su questo fenomenale gioco Nintendo: c'è chi ricorda i mesi passati in compagnia degli animaletti, chi sogna a occhi aperti la nuova versione per Wii con tutte le sue novità, c'è chi ancora vive con coccodrilli e pinguini tra i due schermi del DS. Sembra che sia questo il gioco preferito dai lettori di NRU e, visto e considerato che *Animal Crossing* è pure il mio secondo gioco preferito di tutti i tempi (prima c'è *Tetris*), non posso che essere contento e soddisfatto. Questa volta, insomma, la Bacheca Messaggi è praticamente incentrata solo e soltanto su *Animal Crossing*. Su una rivista normale, una cosa del genere non si potrebbe proprio fare. Ma NRU non è una rivista normale e se è di *Animal Crossing* che volete parlare, così sia. Noi ci mettiamo comodi e vi lasciamo chiacchierare. Interverremo solo quando necessario, promesso!

QUANDO TROVI UN'OTTIMA AMICA...

Ciao NRU!
Sono MaG44 e, purtroppo, mi sono interessata e appassionata a questa rivista solo da pochi mesi. Non sono una che ama raccontare di quello che le succede però, visto e considerato che si tratta di te, NRU, ho pensato di poter fare uno strappo alla regola.
Sono una vera appassionata di *Animal Crossing* ma, come fan, sono rimasta nella penombra, un po' a causa della mia età. Le mie coetanee, infatti, tutte le volte che parlavo di *Animal Crossing: Wild World* dicevano che era un gioco per bambini e che dovevo provare altri titoli come *Final Fantasy*. Purtroppo, condizionata da quello che dicevano, ho abbandonato Mondolo (il mio bellissimo paese), quel taccagno di Tom Nook, la presuntuosa Griffa, il noioso Resetti, la dolce Pelly, la scontrosa Polly e tutti i miei assurdi amici.
Un pomeriggio, visto che mi annoiavo, mi sono messa a frugare negli scatoloni sotto il letto di mia sorella e ho trovato la confezione di *Animal Crossing: Wild World*. Ho preso il gioco e l'ho subito inserito nel mio DS. Accidenti, che brutta sorpresa! Mondolo era ricoperto dalle erbacce, i fiori erano appassiti, la casa era piena di scarafaggi, la cassetta delle lettere era intasata, la mia amica Lanella era partita e tutti gli abitanti erano arrabbiati per la mia "sparizione". Allora mi sono messa comoda e, nel giro di qualche ora, ho aggiustato i rapporti con i mondoliani, pulito il prato, annaffiato i fiori che potevano ancora essere salvati, piantato nuovi alberi, svuotato la cassetta delle lettere e sterminato gli scarafaggi che spopolavano in casa mia. Poco tempo dopo ho scoperto che due mie amiche più giovani condividevano la mia passione per il videogioco e allora... Wi-Fi a tutto andare! Ora aspetto una bella anteprima sul prossimo *Animal Crossing* per Wii!

Mag44

Ciao Mag44! La tua lettera è proprio simpatica, anche perché racconta di una situazione che abbiamo vissuto un po' tutti, giocando ad Animal Crossing. *Dopo settimane e settimane, magari anche mesi, passati a giocare tutti i giorni, capita che la vita vera si metta di mezzo e impedisca di passare del tempo tra ippopotami gelosi, lupi scontrosi e falchetti palestrati. Capita, già, e quindi ci si ritrova "fuori dal giro". L'incantesimo di* Animal Crossing *si interrompe e ci si rende conto di quanto tempo, quante energie, quanti sogni si siano consumati in un piccolo villaggio che non c'è. Il bello è che ad* Animal Crossing, *però, non si smette mai di giocare completamente. I nostri villaggi quando noi non ci siamo sono in letargo ma continuano a vivere. E così, quando finalmente capita l'opportunità di ritornarci, tutto riprende a funzionare a meraviglia e tutto è bello "come la prima volta". E a proposito della "prima volta", lasciamo la parola al nostro amico Darth Monty...*

La nostra amica Lyrin è diventata una maestra nella nobile arte del papercraft! I tuoi lavoretti sono veramente magnifici!

UN MONDO TUTTO MIO

Cara e stramitica redazione di NRU, vi scrivo per raccontarvi una delle esperienze videoludiche che mi porto veramente nel cuore. La prima volta che ho acceso *Animal Crossing: Wild World* è stato come aprire gli occhi su un mondo meraviglioso. È stato splendido capire di poterne far parte e realizzare di poter vivere accanto a tanti animaletti che non aspettano altro di fare quattro chiacchiere. Quando sono arrivato in taxi dal sindaco (con un sorrisone ebete stampato in fronte, tra l'altro) sapevo benissimo che quella non sarebbe stata la vita reale, ma vivendo a Loveland ho trasferito il mio cuore in quelle quattro zolle inizialmente tutte spoglie. Ho versato un fiume di lacrime quando la mia amica pinguina mi ha lasciato dopo quattro mesi di convivenza: le volevo bene, ma così è la vita e anche nella terra dell'amore c'è spazio per un po' di tristezza. È stato un giorno triste, quello dell'addio. Quella stessa sera, mentre passeggiavo sulla spiaggia sotto le stelle, ho lanciato una bottiglia nell'oceano. Sono convinto che prima o poi la mia amica pinguina leggerà il messaggio che ho scritto e affidato alle onde: tornerà da me, senza dubbio! Nel corso dei mesi ho accudito con affetto quasi paterno i miei fiori, pur conscio che in confronto ai villaggi che si vedono su internet il mio era bruttino. Ma era il mio e non l'avrei cambiato con nessuno al mondo. La mia vita a Loveland, nonostante fosse molto metodica, dispensava sorprese dietro ogni angolo. Sorprese alla mattina, quando andavo a prendere il caffè da Bartolo, e sorprese alla sera, quando mi ritrovavo a guardare le stelle e a esprimere sempre lo stesso desiderio: "Vorrei tanto vivere qui".

Darth Monty

Luciano Asborno si è arrampicato sul lampadario del salotto buono per uno scatto aereo della sua collezione: si vede poco, ma pare ottima!

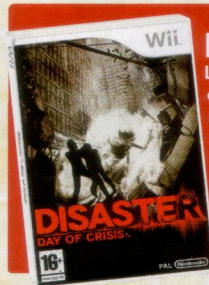
A questo punto è ufficiale: Animal Crossing *non è un gioco come tutti gli altri, perché in giro ci sono pochi titoli capaci di toccare così a fondo il cuore degli appassionati e di scatenare tante emozioni differenti: gioia, malinconia, tristezza, felicità, entusiasmo...*

LETTERA DEL MESE (QUELLA CHE VINCE UN PREMIO!)

RETROMANIA

Ciao a tutta la redazione.
Vi seguo da molto tempo ma fino ad ora non vi ho mai scritto. Voglio raccontarvi una strana "malattia" che mi ha colpito da qualche settimana. Tutto è iniziato con il vostro speciale sulla storia di Wario: per colpa di quel servizio, infatti, sono stato colpito dalla "retromania"! Girando su internet per vedere i vecchi *WarioWare* e i classici *Wario Land* mi è caduto l'occhio sui primi *Metroid*. Osservando i pochi video a disposizione mi è venuta voglia di rigiocare a *Metroid Prime 3: Corruption* e di cercare un esemplare di Metroid in *Animal Crossing: Wild World* (sapevo che c'era!).
Un giorno mi sono svegliato dopo uno strano sogno in cui mi vedevo a combattere con un cannone verde al posto del braccio destro.
Dopo essermi ricomposto, ho pensato: "ho a disposizione la Virtual Console del Wii e mi bastano solo 20 Euro per comprarmi il primo *Metroid* e *Super Metroid*! Inoltre mi resterebbero anche i punti per scaricare anche un terzo grande classico firmato Nintendo!". Così che la mia "retromania" si è trasformata in "Metroidmania"!

Darkeddy

Ciao Darkeddy,
come non premiare un giovane appassionato di videogiochi capace di trovare il coraggio di salire sulla macchina del tempo e di andare a riscoprire tanti grandi classici del passato remoto? Per gentaccia come me e il Massara, i videogiochi degli anni '70, '80 e '90 continuano ad essere i migliori di sempre (perché siete vecchi dentro, oltre che fuori ndUgo). Considera il tuo premio una sorta di bonus avventuroso e con i soldi che hai risparmiato fai magari tua una nuova scheda Wii Point con cui acquistare Punch Out!!, Adventures of Lolo, Solomon's Key *ed* Excite Bike*: ti divertirai come un matto!*

IL PREMIO!
La redazione di NRU, in collaborazione con Nintendo, regala a Darkeddy una copia del nuovo *Disaster: Day of Crisis* per Wii. Congratulazioni e buona avventura!

Per non parlare del senso di beatitudine legato al completamento di una serie di arredamento particolarmente sofisticata!

ENTUSIASMO A GO-GO!

Salve redazione di NRU!
Sono Miriana, una vostra accanitissima fan. Vi seguo più o meno da quando ho cominciato a leggere e, fin da piccolina, ho avuto una grande passione per le console, soprattutto per quelle Nintendo. Il DS è stata una grandissima scoperta: quante emozioni mi ha regalato, con giochi di tutti i tipi!
Come dimenticare *New Super Mario Bros.*? Quante volte ho fatto morire il povero Mario? E quante altre ho esultato per aver sorpassato un livello?
E Trauma Center? Oh, quello mi ha segnato indelebilmente, come una cicatrice. Ho sempre voluto essere un medico! E tutta la serie degli insormontabili Pokémon?
Da piccola stavo ipnotizzata davanti la televisione a guardare quei simpatici mostriciattoli e qualche anno dopo li avevo sempre con me in versione tascabile! E *Animal Crossing* poi…è incredibile! È il mio paradiso privato, dove posso allontanarmi da tutto quello che mi circonda e sentirmi amata dai miei amici pucciosi, tra struzzi e orsetti, anche dopo una giornata molto stressante! E tutto questo grazie alle vostre fantastiche recensioni: come avrei fatto ad addentrarmi in questo fantastico mondo senza di voi? Continuate così, vi seguirò sempre con assurda costanza!

Miriana

Ciao Miriana! Prima di tutto, grazie per i complimenti. Ce li meritiamo tutti, lo sappiamo, lo sappiamo (anche se in effetti ci preoccupa un po' che tu abbia imparato a leggere seguendo le recensioni e le anteprime del Massara). Ho pensato di pubblicare questa lettera perché (fidati) praticamente tutte le mail che riceviamo sono simili alla tua: tanto entusiasmo, tanta voglia di giocare, tanta voglia di sperimentare… continua a curiosare, a provare titoli che ti sembrano troppo strani e stravaganti, a guardare oltre la staccionata. E se la staccionata è troppo alta, sistemati sulle spalle di NRU, che tanto sono larghe e possono sopportare il peso di tanti lettori e tante lettrici simpatiche come te!

QUALCUNO L'HA COMPRATO!

È domenica mattina e sono per strada per andare al lavoro: ebbene sì, non solo devo lavorare di domenica, ma mi tocca pure il doppio turno. Ho anche una mezza influenza e una caviglia gonfia perché due giorni fa sono caduto in negozio (e, mancando il personale, non mi sono potuto mettere in malattia). La mattina scorre lenta e noiosa. Quando finalmente stacco, mi tocca fare un quarto d'ora di fila per mangiare (e quello che voglio non c'è) e un altro quarto d'ora per trovare un posto a sedere. Ok, non è una gran giornata: ho bisogno di qualcosa per tirarmi su. Venerdì sarebbe dovuto uscire *de Blob*, di cui ho letto una vibrante recensione sulla vostra rivista, quindi provo a cercarlo in giro. Entro in un negozio e lo trovo sullo scaffale: sembra aspettarmi. Il prezzo è abbordabile, così lo compro. Mentre torno in negozio in metropolitana, lo scarto e leggo le istruzioni: sembra semplice e al tempo stesso divertente. Il pomeriggio passa ancora più lentamente, perché ora ho voglia di tornare a casa e di giocarci. Arrivo a casa alle 21, ceno e poi mi fiondo in camera per accendere il Wii. Vengo immediatamente trascinato a Croma City e subito mi trovo circondato da un tripudio di colori e ritmi jazz! Solo ora mi rendo conto che fino a poco prima ero un triste Grigiano in attesa di essere salvato da un Blob! Ormai sono un membro ufficiale dei ribelli cromatici e non mi arrenderò fino a quando non avrò riportato i colori in città! Forza, Blob! Boing, Boing, SPLAT!

Alessandro "sirio77" Valenti

E dire che temevamo che de Blob *non l'avesse comprato nessuno! Benvenuto tra i ribelli cromatici, Alessandro! E, come prima cosa, scrivi una mail all'editore del gioco: il manuale di istruzioni, che è in bianco e nero, è un vero insulto per un gioco come de Blob! Abbasso i Grigiani!*

Carlo Andrea è un artista pop, almeno a giudicare da questa composizione dedicata a Super Mario!

Uno dei ragazzi più attivi della sezione "Piccolo è Bello" del forum di NRU è Zeus il Divino, che ha pensato bene di farci vedere la sua collezione!

Una delle nostre lettrici preferite, la gentilissima Ingrid, è anche una una cuoca straordinaria: guardate che bella la torta dedicata ai Pikmin!

KOOPA TROOPA

L'invisibile esercito dei lettori.

Saluti, baci e inchini assortiti per **Giobbi**, **Babalot** e **Ginevra**, **Maxmars** e i suoi bimbi, **Giuseppe**, **Alehandro** e **Fede**, **Poborski**, **Iperpuffo**, **ME Carpenelli**, **Nkc90**, **Valgy**, **SeNsei LiNk**, **NaNà**, **Angelo Capuozzo** (grazie!), **Super Fusi** (giusto!), **Decoder**, **Lyrin**, **Costantino Mani Bianche**, **Dragha** del Nintendo-club (bello risentirti!), **Simone**, **Master Andre**, **Samus93**, **Ingrid**, **M@atti25**, **Nicola Cattelan**, **Super D_riki_Draco** (bel nick, che ho pure tagliato perché era lunghissimo), **Andre93bowser**, **Drinkycrow93**, **Feris**, **Edgardo Kucano**, **Master Link** (tranquillo, tranquillo!) e **Biglobe**. See Ya!

POKéMON WORLD

A cura di: Gianmarco Zanna

GLI ESCLUSIVI DI PLATINUM

Rassegna dei mostri caratteristici dell'ultimo remake Pokémon

La stagione delle versioni multiple di un videogioco iniziò proprio con i primi episodi della serie Pokémon – la cui storia è stata da allora scandita al ritmo di coppie di versioni che si caratterizzano in virtù di una manciata di mostruose esclusive, ovvero di Pokémon introvabili nella versione gemella. Quando però si tratta di remake le cose si fanno parecchio complicate, e il concetto di "esemplari esclusivi" va a farsi benedire…. Neppure *Pokémon Platinum* riesce a sottrarsi a questa logica tant'è che, per marcare la differenza con i suoi due illustri predecessori, questo episodio si limita ad accogliere tra la sua erba alta alcuni esemplari Pokémon introvabili tanto *Diamante* quanto in *Perla*. Nulla di particolarmente eclatante, ma vuoi mettere avere i tre uccelli leggendari a portata di Poké Ball?
A proposito di Rotom, segnaliamo che Nintendo ha finalmente dato agli Allenatori nipponici l'opportunità di modificare la sua forma grazie alla distribuzione della **Chiave Segreta** – avvenuta a cavallo dei due mesi scorsi grazie alla funzione **Dono Segreto**.

Pokédex Nazionale	Pokémon
114	Tangela
465	Tangrowth
144	Articuno
479	Rotom
145	Zapdos
479	Rotom
146	Moltres
479	Rotom

Pokédex Nazionale	Pokémon
357	Drapion
479	Rotom
377	Regirock
479	Rotom
378	Regice
487	Rotom
379	Registeel
492	Shaymin

L'ANGOLO DEL PROF. OAK

POKé RADAR, QUESTO ILLUSTRE DIMENTICATO!

Il concatenamento e il relativo aumento di probabilità di scovare uno Pokémon shiny. (3° Parte)

Nello scorso numero di NRU abbiamo visto quali siano i passi fondamentali per dare inizio alla caccia delle versioni shiny dei Pokémon selvatici che scorrazzano nell'erba alta. Dando per scontato che vi siate già cimentati con questa entusiasmante (e snervante) sfida, vediamo adesso di esaminare più in dettaglio altri basilari concetti che, da Allenatori scaltri e determinati quali siete, devono entrare a far parte del vostro bagaglio di conoscenze teoriche. Grazie alle osservazioni che andremo a fare imparerete per quale motivo è buona cosa realizzare concatenamenti di almeno 40 esemplari del medesimo Pokémon. Infine, spenderemo due parole sull'attività di reset del Pokémon Radar. Come è noto, ogni volta che si incontra un mostro selvatico c'è una possibilità su 8.192 che si tratti della sua variante shiny, e ciò significa che probabilmente è più facile centrare un terno secco sulla ruota di Cuoripoli, che non esiste, piuttosto che trovarsi dirimpetto ad uno dei mostri che più accendono le nostre fantasie. Ma non finisce qui: questa probabilità non va ad aumentare nel corso normale del gioco! Che abbiate appena iniziato una nuova partita o che abbiate già totalizzato centinaia di ore di gioco, non fa alcuna differenza. Noi di NRU, tanto per dirne una, abbiamo sperato a lungo che le probabilità di incontrare un Pokèmon shiny andassero ad incrementarsi a mano a mano che il tempo di gioco raggiungeva vette di durata inverosimili, ma così non è. L'unico modo per far sì che le probabilità di incontro con un Pokémon shiny aumentino fino a raggiungere livelli più umani, è rappresentata dai quei concatenamenti di cui abbiamo discusso lo scorso mese.
Per semplificarvi la vita, nella tabella che trovate qui di seguito evidenziamo le probabilità di incontrare un mostro shiny a seconda del livello di concatenamento che abbiamo raggiunto.

Concatenamento	Probabilità shiny
1	1 su 8000
10	1 su 6200
20	1 su 4200
30	1 su 2200
40	1 su 200

Che un concatenamento pari a 40 comporti una probabilità su 200 di incontrare un Pokèmon shiny è pur sempre un numero che dà da pensare, ma ci soccorre il fatto che il nostro obiettivo è quello di avere almeno 4 ciuffi d'erba in movimento – ricordate? Se così è, significa che quando si muovono 4 ciuffi d'erba abbiamo una possibilità su 50 che finalmente ne appaia uno circondato dallo scintillio che ci indica la presenza di un Pokémon shiny. Insomma, il raggiungimento di concatenamenti da 40 non è un'opzione ma un dovere; peccato che neppure questa cifra, già difficile da totalizzare, garantisca l'apparizione del tanto sospirato mostro luccicante. È qui che entra in gioco il reset del Poké Radar: se fino a 40 concatenamenti avete asfaltato i Pokémon non shiny che avete incontrato, da lì in avanti potete permettervi il lusso di resettare il Poké Radar finché non appare il tanto sospirato ciuffo d'erba che scintilla. A scanso di equivoci: per "reset" del Poké Radar intendiamo proprio l'attività che consiste nel percorrere 50 passi senza intercettare nessuno dei ciuffi d'erba che avete appena visto muoversi. Occorre un po' di pratica per individuare e memorizzare a colpo d'occhio i ciuffi d'erba che si sono appena mossi, ma si tratta di un'abilità che acquisirete dopo i primi tentativi di concatenamento – e vi stupirete della vostra memoria e prontezza di riflessi! Durante il reset non solo dovete fare attenzione a non intercettare i ciuffi che si sono mossi: ricordatevi anche di non uscire dall'area di erba alta e di non usare la bici o la tecnica Volo... Date retta a noi: per evitare problemi, cercate di totalizzare i 50 passi muovendovi a destra e a sinistra attraverso i due ciuffi d'erba alta immediatamente adiacenti al vostro personaggio (sempre che nessuno di essi si sia mosso, beninteso!); vi annoierete a morte, lo sappiamo, ma ridurrete ai minimi termini la probabilità di commettere un errore. Reset dopo reset, alla fine, dovreste finalmente riuscire a costringere un Pokémon shiny a manifestarsi: che aspettate? Andate da lui e catturatelo! L'appuntamento è per il prossimo numero della rivista, dove andremo ad analizzare dettagliatamente le caratteristiche dei ciuffi d'erba scossi dal Poké Radar. Se nel frattempo avete dubbi o domande, ricordatevi di Dragonite e del suo angolino...

L'ANGOLO DI DRAGONITE

L'angolo dove gli Allenatori sono pronti a scambiare qualche poké chiacchiera.

Quando Dragonite fa irruzione nel nostro ufficio, riversando sulle nostre scrivanie le letterine degli Allenatori di NRU, un brivido freddo ci corre lungo la schiena: già sappiamo che da qualche parte si nasconde un campionario di assurdi quesiti, che noi cerchiamo di stanare il prima possibile. Questo mese il premio per la domanda più curiosa (anche se vorremmo tanto definirla in un altro modo...) se lo aggiudica il buon **Sergio Leone** di Pescara, che a quanto pare ama riempire le sue giornate teramane arrovellandosi sui massimi sistemi; ci chiede infatti se sia mai uscita una versione giapponese di *Pokémon Diamante* o *Perla* in... inglese! Sergio, a noi risulta che i giapponesi amino comunicare tra di loro in giapponese, e a parte questo ti informiamo che solo le primissime edizioni dei due giochi presentavano quel piccolo ma godurioso difetto che permetteva agli Allenatori di acchiappare Shaymin e Darkrai senza passare dagli eventi Nintendo (l'abbiamo intuito, che questa fantomatica versione giapponese in inglese ti serve per questo motivo). Quindi, se anche ti procuri questi due titoli adesso, non è detto che il trucchetto ti riesca. Solo i prescelti (che tu conosci) possono vantare Shaymin tra le loro catture.
Matteo Pezzotti ha scaricato Darkrai all'evento Pokémon di Milano ma, ciò nonostante, di Sua Oscurità neppure l'ombra... Matteo, che ne dici di andare in un qualsiasi Pokémon Market e di fare due chiacchiere con Italo il Postino? Sì, ci stiamo riferendo a quell'omino verde che provvederà a far comparire Darkrai nella tua squadra se solo hai l'accortezza di tenere un posto libero e di scambiare due chiacchiere con lui. La sfolgorante Allenatrice **Giulia** (di cui orgogliosamente pubblichiamo il ritratto di Chikorita) tiene sempre sotto controllo il sito ufficiale americano dei Pokémon e ci chiede di intercedere presso Nintendo Italia perché anche qui da noi si prenda la bella abitudine di dare a noi giocatori la possibilità di scaricare quei Pokémon esclusivi che vanno tanto di moda al di là dell'oceano. Tanto per dirne una, l'8 e il 9 Novembre prossimi i giocatori statunitensi che visiteranno un negozio della catena Toys"R"Us potranno scaricare uno speciale Dragonite di livello 50 – merce prelibata per tutti coloro che adorano cimentarsi nei tornei limitati proprio a quel livello (e sappiamo bene come normalmente Dragonair si evolva in Dragonite quando raggiunge il 55esimo livello). Che altro possiamo fare, se non rilanciare l'appello proprio da queste pagine?
Saluti in ordine sparso a **Irvin**, all'Allenatore **Pinin**, ad **Alba** e, sebbene sia già un po' di tempo che non ci scrivono più, all'indimenticabile Ispettore **Gene** e al mitico **Costa**.

La deliziosa Chikorita disegnata a mano libera da Giulia.

COME ABBONARSI

MAMMA MIA!

Tutte le novità, le anteprime, gli speciali, gli approfondimenti, le recensioni e le soluzioni per Nintendo DS e Wii!

SOTTOSCRIVENDO L'ABBONAMENTO RICEVI A CASA IL TUO MENSILE PREFERITO E PUOI GESTIRLO COME VUOI TU DAL WEB

ECCO TUTTO QUELLO CHE CI POTRAI FARE

- ✔ puoi **spostarlo** quando cambi indirizzo, anche solo per un mese
- ✔ puoi **interrompere** la spedizione durante le vacanze
- ✔ puoi **controllare** quando lo abbiamo spedito
- ✔ puoi **verificare** se ti sta per scadere l'abbonamento
- ✔ puoi **rinnovarlo** da solo, risparmiando tempo, denaro e fastidi

Per ogni informazione ulteriore rivolgersi a abbonamenti.nintendo@sprea.it

vai su www.nintendorivistaufficiale.it

Puoi rinnovare anche se il tuo abbonamento non è ancora scaduto

SE SEI GIÀ ABBONATO E RINNOVI CON CARTA DI CREDITO

Se rinnovi l'abbonamento a **Nintendo la Rivista Ufficiale** con carta di credito il risparmio è ancora maggiore con soli

€ 41,90

Prezzo a copia Euro 3,49

Risparmio totale Euro 24,10 pari al 36,52%
Risparmi altri 3 Euro + 1 Euro di bollettino postale.
Risparmi 4 numeri rispetto a un nuovo abbonato!

SE SEI GIÀ ABBONATO E RINNOVI

Se rinnovi l'abbonamento a **Nintendo la Rivista Ufficiale** risparmi ancora di più con soli

€ 44,90

Prezzo a copia Euro 3,74

Risparmio totale Euro 21,10 pari al 31,97%
Risparmi altri 4 euro rispetto a un nuovo abbonato!

I NUOVI ABBONATI CON CARTA DI CREDITO

Abbonati a Nintendo la Rivista Ufficiale 12 numeri con soli

€ 45,90

Prezzo a copia Euro 3,83

Risparmio totale Euro 20,10 pari al 30,45%
Risparmi più di 3 numeri

I NUOVI ABBONATI

Abbonati a Nintendo la Rivista Ufficiale 12 numeri con soli

€48,90

Prezzo a copia Euro 4,08

Risparmio totale Euro 17,10 pari al 25,91%
Risparmi 3 numeri

*Offerta valida fino al 5 dicembre 2008

NEL PROSSIMO NUMERO
IN EDICOLA DAL 5 DICEMBRE

LA RIVISTA UFFICIALE
Nintendo®
NUMERO 86 ★ NATALE 2008

ANIMAL CROSSING: LET'S GO TO THE CITY

RECENSIONE!
Il villaggio degli animali trasloca su Wii.

GUITAR HERO WORLD TOUR

RECENSIONE!
Alla chitarra si aggiungono microfono e batteria: il rock esplode su Wii!

POKéMON RANGER: OMBRE SU ALMIA

RECENSIONE!
Il ranger in salsa poké torna su Nintendo DS.

SONIC UNLEASHED

RECENSIONE!
Il porcospino blu torna su Wii a fare quel che gli viene meglio: correre!

IN EDICOLA NON TROVI NRU?

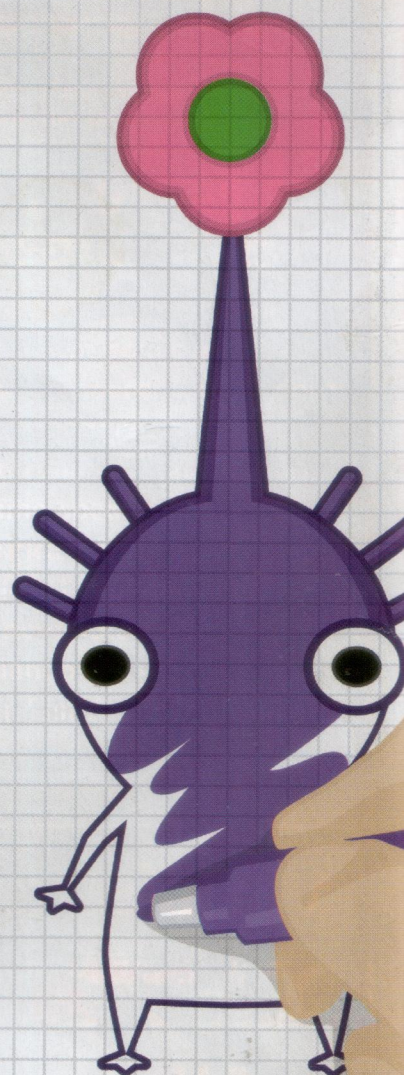
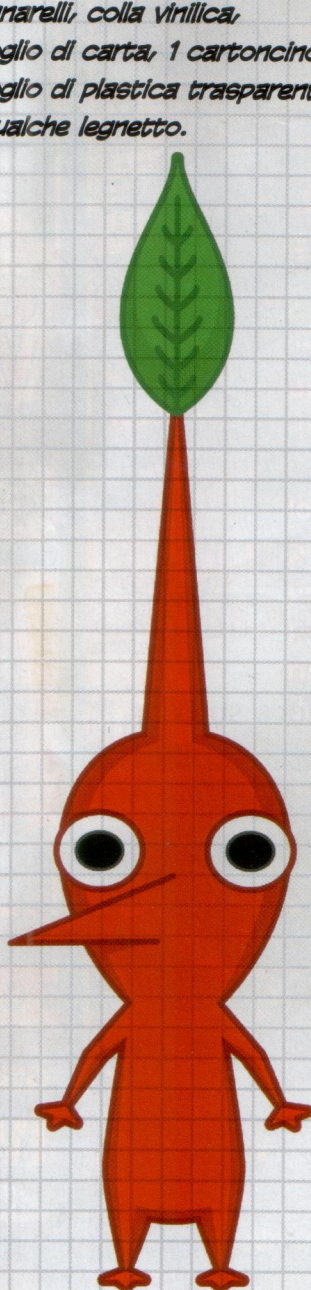
Collegati a **www.sprea.it/segnala.php** e facci sapere in quale edicola vorresti poter comprare Nintendo la Rivista Ufficiale. Faremo in modo che il mese seguente tu possa trovare la rivista che vuoi, dove la vuoi.

A causa di circostanze fuori dal nostro controllo, tutti i contenuti possono cambiare

QUESTO MESE COSTRUIAMO GLI ADDOBBI A FORMA DI...

PIKMIN

COSA MI SERVE?

Pennarelli, colla vinilica, 1 foglio di carta, 1 cartoncino, 1 foglio di plastica trasparente e qualche legnetto.

RICOPIATE il Pikmin che preferite, incollatelo sul cartoncino e poi plastificate.

RITAGLIATE con cura il vostro Pikmin.

INCOLLATE un legnetto sul retro.

SISTEMATE il Pikmin in un vaso di fiori!

Come al solito se avete consigli, suggerimenti e "lavoretti" da proporre alla redazione, scrivete a nru@sprea.it

WARIO IN...

MISSIONE A ROCCIOPOLI!

NON HANNO SPERANZA CONTRO IL NOSTRO INTREPIDO EROE. VENGONO SCAGLIATI CON DESTREZZA PER RACCOGLIERE TESORI IRRAGGIUNGIBILI.

IL NOSTRO EROE SCENDE IN PROFONDITA' NELLA CITTA', RACCOGLIENDO QUALSIASI COSA SI METTA TRA LUI E LA SUA FAME DI TESORI SEPOLTI.

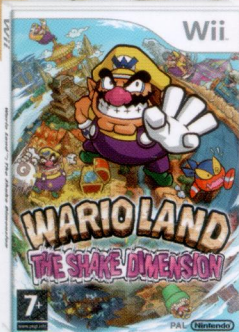
SENTE DI ESSERE SULLA PISTA GIUSTA. LO SCRIGNO DELL'AMORE ESISTE!

SI AVVENTURA SEMPRE PIU' IN PROFONDITA'. INFILATO E SPREMUTO DENTRO UN TUBO IL NOSTRO UOMO PROSEGUE LA SUA MISSIONE.

Warning!

MA.. COSA SUCCEDE?! HANNO DATO L'ALLARME! DEVE CORRERE, PIU' VELOCE CHE PUO'.

Intruder Alert!

LE BUONE AZIONI RIPAGANO SEMPRE, LA CREATURA CHE HAI LIBERATO TI INDICA LA STRADA PER USCIRE. UNA SCATOLA CHE LANCERA' WARIO VERSO LA LIBERTA'.

WARIO E' TORNATO. SIETE PRONTI A DARE UN COLPO DI SHAKE AI SOLITI PLATFORM 2D?

Bentornati alla classica versione dei giochi platform con una novità in più. Wario Land: The Shake Dimension. Unisciti a Wario nella ricerca della Regina rapita... anche se lui lo fa solo per i soldi! Gustati un classico retro-platform con i nuovi controlli Wii Remote. Potrai avere nuovi incredibili poteri. Colpisci, lancia e scuoti i nemici come mai prima d'ora!

www.wii.com

www.nintendo.it